100 STRON O KONSOLACH

KONKURS SILENT HILL 3 i VIRTUA FIGHTER 4

# PSX EXTREME

PSX EXTREME # 72

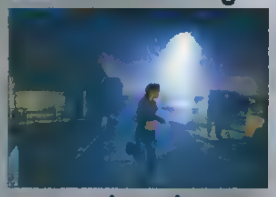
RECENZJE



Midtown Madness 3



Metal Slug 3



Tomb Raider:AoD



Summer Heat Beach Volleyball

CO NOWEGO



Final Fantasy Crystal Chronicles



Driver 3

INDEX 340695 ISSN 1429-172X

6.99 w tym 7% VAT

sierpień 2003

72



W WAKACJE - DUŻO CZYTANIA ZA TĘ SAMĄ CENĘ!

Piła

# Sierpień 2003 / PE#72




okładka: VF4 EVOLUTION (Sega/AM2)

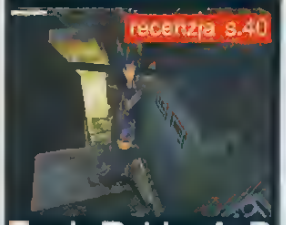
## polecamy:




- Driver 3



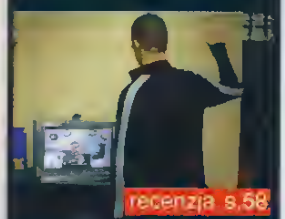

- Midtown Madness 3




- Tomb Raider:AoD




- Virtua Fighter 4 Evolution




- EyeToy

## konkursy:


HC ROOM ..... 04
SILENT HILL 3 ..... 05
STWÓRZ REKLAMĘ PE - ZAKOŃCZONY ..... 90
TELEXTREME ..... 84, 86, 89
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION ..... 85


## wYstępniak

Słońce przedziera się przez szpary w żaluzjach, a przez otwarte okno słyszę śpiew ptaków i odgłos kopanej przez dzieci piłki. Czy to normalne, że siedzę tutaj już czwarty dzień? Nie, mnie wcale tutaj nie ma! Jeżdżę swoim cooperem po ulicach L.A., potem przesiadam się do TeTatki i pędzę pod wiązą Eiffela, pływam statkiem pod piracką banderą, bawię Akirę, uciekam przed 'zmutowiałym' gadem, a na koniec gram na plaży w siatkówkę. To jest życie Gracza. Nie narzekam. No, może momentami, gdy usiłuję zebrać do kupy całą naszą rozbrykaną bandę zg(Red)zioli. W tych dniach dostaję recenzje SMS-ami, a otwierając pocztę - wysypują się kolejne prośby przesunięcia terminu na >>ostatecznie-ostateczny<<, najlepiej na dzień po oddaniu magazynu do drukarni. Zresztą, co Was to obchodzi...?

Jakiś debeściak, Koso mianowicie, rozłożył nieopodal mnie stanowisko do testów EYE TOY, nowego gadżetu do PlayStation 2. A-kysz! Ciągle ktoś tu skacze albo się wygina. Kali nawet ściągnął tu rodzinę, zaś Hauwa biadoli, że Kujot mu wybija piłkę, gdy ten próbuje ustanowić nowy rekord w 'główkowaniu'. Dom wariatów. Kogo to obchodzi...?

Mogłoby się wydawać, że lato to martwy okres w tej branży. No właśnie, to chyba jakiś stereotyp, bo gier nie brakuje, a ludzie (podobno) nigdzie nie wyjeżdżają, próbując zabić czas przed konsolą. A ze każdy z nas wie, jaka jest sytuacja na tym padole, toteż ja dostaję dziesiątki maili z pytaniami gdzie kupić "jakąśtamgrę"? Panowie dystrybutorzy, pieniądze leżą dosłownie na ziemi, tylko trzeba się po nie schylić. Zresztą, co nas to obchodzi...?

Sporo pytań odnośnie lądowania nowego (bieżącego) numeru PE utwierdza mnie w przekonaniu, że moich "wYstępniaków" nikt nie czyta {HIV kogo to obchodzi?}, ale ja na przekór obwieszczam, że 20 sierpnia należy atakować kioski z drobnymi w kieszeni. My za miesiąc widzimy się na dorocznym zlocie, EXTREME PARTY z numerkiem 4. Będzie piwo, zwane wane "crazy compos", granie, gadanie, kupa śmiechu i dobrej zabawy. Nie nawalcie!




## opisy


DYNASTY WARRIORS 4 ..... 72




## Hardkor


EXTREME 2003 ..... 67
KONSOLA PO EUROPEJSKU ..... 63
MUZYKA GRACZA ..... 64
OO GRACZA OLA GRACZY ..... 66
SZARA STREFA ..... 62
WAKACJE BLUS ..... 54
WWW.MULTIPLAYER.BLOG.PSX ..... 68

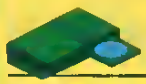




## recenzje




FIGHTING FORCE ..... 60
GEKIDO URBAN FIGHTERS ..... 60
JACKIE CHAN STUNTMASTER ..... 60
LEGENO ..... 60


NACK MUTATION ..... 37
ARC THE LAD TDTS ..... 38
DIE NARO VENDETTA ..... 57
EYE TOY ..... 58
F1 CAREER CHALLENGE ..... 54
FORMULA ONE 2003 ..... 55
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER ..... 56
METAL SLUG 3 ..... 43
R TYPE FINAL ..... 42
RTX RED ROCK ..... 36
STARSKY AND HUTCH ..... 32
SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL ..... 53
THE ITALIAN JOB ..... 30
TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS ..... 40
UNLIMITED SAGA ..... 39
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION ..... 46





CANNON SPIKE ..... 60
DYNAMITE COP ..... 60
SWORD OF THE BERSERK ..... 60
ZOMBIE REVENGE ..... 60





DINO CRISIS 3 ..... 44
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER ..... 56
MIDTOWN MADNESS 3 ..... 28
OUTLAW VOLLEYBALL ..... 48
PIRATES OF THE CARIBBEAN ..... 34
SOLDIER OF FORTUNE 2 ..... 56
STARSKY AND HUTCH ..... 32
THE ITALIAN JOB ..... 30





THE ITALIAN JOB ..... 30
WARIO WORLD ..... 26


### POCKET


ADVANCE WARS 2: BNR ..... 78
DRAGONBALL Z. LEGACY OF GOKU 2 ..... 79
STUNTMAN ..... 79


### on line


KONSOLE W SIECI ..... 70
T. CLANCY'S GHOST RECON (XBOX) ..... 71


### DVD ..... 76




PORADNIK EXTREME 3 już w sprzedaży! Znajdziecie w nim opisy do wielu tytułów ostatnich miesięcy, sporo ciekawej publicystyki, porady, konkurs oraz komiks. Polecamy.




### Szkot wrzuca czwórkę

## Colin McRae Rally 04

Bez ogrodek. CMR04 będzie dokładnie tym, czym od razu powinno być CMR3. Kilka usprawnień w samym silniku gry odbije się w dużej mierze na dopieszczeniu poprzedniej części, wydanej np. w Stanach Zjednoczonych dopiero przed trzema miesiącami (PAL był pod koniec ubiegłego roku). Zapomnij o największym skrzywieniu ostatniej edycji - w CMR04 jeździć już można w trybie kariery wszystkimi furami - bez żadnych ograniczeń. Szkot poprowadzi w grze swój nowy samochód rajdowy, francuskiego Citroena Xserę WRC, inną zasadniczą zmianą będzie też znaczne zwiększenie ilości rodzajów nawierzchni, po których przyjdzie się ścigać: 34 zamiast dotychczasowych 20. Pociągnęło to za sobą wzrost liczby dostępnego ogumienia i doszło tym samym dziewięć nowych rodzajów opon ( ;). Programiści CODEMASTERS w dalszym ciągu udoskonalają fizykę zachowania się każdego z pojazdów. Ogółem, będzie ich tutaj ponad dwudziestka, a zmiany poszły głównie w kierunku jeszcze lepszej i jeszcze bardziej realistycznej pracy zawieszenia, wyeliminowano system wspomagania, pozwalający w łatwy sposób kręcić bączki (brak stabilizatorów). Wreszcie producent poszedł po rozum do głowy, jeśli chodzi o tryby zabawy - ma być ich osiem, zamiast zaledwie dwóch z CMR3, m.in. wrzucono osobne mistrzostwa dla samochodów napędzanych na cztery koła oraz dla tych z napędem na jedną oś. Ponadto są mistrzostwa grupy B (wozy starszej daty), osobny tryb dla najlepszych wymiataczy, możliwość pomykania na wybranych OS-ach i opcja zabawy wieloosobowej. Na temat tych ostatnich wiadomo niewiele, autorzy przebąkują tylko, że nieco o co-operative oraz zmaganiach na podzielonym ekranie (maksymalnie dwóch Graczy na PS2, czterech na Xboxie). Natomiast najciekawszym novum wydaje się być testowanie nowych części (silnik, ogumienie, skrzynia), zaimplementowane w trakcie rozgrywania mistrzostw. Konsola w wybranych momentach przerzuci Cię do jazdy testowej, dzięki której zgarnąć można bardziej konkretne technologie, poprawiające wydajność wozu. Engine graficzny poddano delikatnemu tuningowi - doszły nowe animowane elementy pobocza, część tekstur jest lepszej jakości, usprawniono też cieniowanie. Nowe odcinki specjalne zamykają się w ośmiu rajdach (Wielka Brytania, Szwecja, USA, Finlandia, Australia, Hiszpania, Grecja oraz kraj ulubieńców Lokiego), przy czym wykorzystano większość obiektów z CMR3 i skojarzenia z tym ostatnim są oczywiste. Jest za to szybciej. Wyraźnie. A za miesiąc test wersji beta!!! Zresztą zapowiedziany już na ostatniej okładce, hyhy. □ [shl]










### Czy Jasiu przechytrzy amerykańskich terrorystów?

## Counter Strike: Condition Zero

Odświeżone wersje jednego z największych sieciowych hitów z PC, powoli zmierza na pudełko Gatesa. Tak. C-S: CONDITION ZERO będzie w pełni wykorzystywał dobrodziejstwa systemu Xbox Live (komunikacja głosowa oficjalnie potwierdzona!). Tak. zdecydowanie podciągnięto oprawę (modele postaci wyglądają bardzo przekonywująco), tworząc precyzyjnie zaprojektowane mapy, przedstawiając tereny zurbanizowane Wschodniej Europy, Ameryki czy Azji. Tak, pomyślano o ciekawych multiplayerowych scenariuszach, zakładających działania grupowe (ne zasadzie marines-terroryści), podkładanie bomb, odbijanie zakładników, ciche przejmowanie terenu czy planowanie pułapek. Tak, będą też misje dla samotnego Gracza (przeszło 20). Tak, będzie można działać w zespołach z konsolowymi pomagierami (boty). I nie, nie będzie tutaj opcji wcielenia się w "tych złych", czyli terrorystów (Bush zabronił...). Wszystko to wygląda więc bardzo obiecująco i choć sterowanie padem nie zastąpi zestawu klawiatura+mysz-ke, to szykuje się ostra, realistyczna, zespołowa strzelanina FPP o potężnym, sieciowym potencjale □ [myq]







# Ohayo Nippon

## czyli pisane po kilku sake...

Witam w wakacyjnym, nieco okrojonym "ON", z powodu tego że trochę leniuchowałem pod namiotem Obiecuję, że za miesiąc się poprawię...

Ciekawe informacja dla fanów (fanek?) DOAX Japońskie TECMO postanowiło poprzez swój sklep internetowy, uraczyć Graczy limitowaną seną strojów kąpielowych będących wiernymi replikami tych ze wspomnianej gry na X-pudełko Dostępnych jest pięć różnych wzorów, ich ilość może się zwiększyć, ale jest to uzależnione od powodzenia sprzedaży pierwszej części kolekcji Za jeden strój trzeba wyłożyć równowartość aż 150 dolarów Jako ciekawostkę podam, że w USA będzie można wybierać tylko spośród czterech wzorów



Kontekcyjnych newsów ciąg dalszy KONAMI poprzez stronę konamistyle com rozpoczęło sprzedaż limitowanej wersji pięciu różnych T-shirtów z SILENT HILL 3 (wzory nazywają się odpowiednio Sexy Heather 1, Sexy Heather 2, USA, Heather, Robbie) zaprojektowanych przez twórców gry Cena pojedynczej koszulki będzie zależna od ilości wyprodukowanych koszulek, a te od ilości pre-orderów które przyjmowane są do 24 lipca

**SEGA** Developerskie teamy SEGI reorganizują się Do pierwszego października liczba podległych SEDZE ekip ma się zmniejszyć z 9 do 7 Na razie nie wiadomo w jaki sposób ta operacja się odbędzie, czy dwa teamy zostaną rozwiązane lub wejdą w skład innych, a może staną się niezależnymi od SEGI studiami?

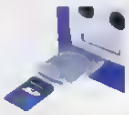


Z okazji 20 rocznicy pojawienia się Famicomu, japońskie NINTENDO wyprodukuje limitowaną serię tysiąca sztuk GBA SP w kolorystyce znanej z rzeczonej konsoli Konsolki nie pojawią się w sprzedaży - będą nagrodami w planowanych przez NINTENDO konkursach Aby wziąć w nich udział, trzeba będzie nabyć grę na GC lub GBA ze specjalnej listy gier, na której znajdują się m in TALES OF PHANTASIA, TALES OF SYMPHONIA, FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES SWORD OF MANA MARIO GOLF oraz LEGEND OF STARFI 2 Po nabyciu gry należy wysłać dołączony do niej formularz i cierpliwie czekać Akcja dotyczy tylko mieszkańców Japonii



Yoshiki Okamoto pełniący rolę jednego z szefów w CAPCOM opuszcza tę firmę! Nieoficjalnie mówi się, że przyczyniła się do tego różnica zdań z resztą "góry" W wywiadzie udzielonym magazynowi Dengeki Okamoto, Yoshiki powiedział, że nie zamiar stworzyć własny team developerski, tworzący gry wieloplatformowe Póki co, Okamoto jest sobie szefem i jedynym pracownikiem, prowadzi jednakże szeroko zakrojone poszukiwania nowych współpracowników, z których każdy ma otrzymać akcje nowego teamu

**GAME ARTS** Na ostatnim zebraniu udziałowców SQUARE-ENIX rozstrzygnęły się losy GAME ARTS teamu developerskiego odpowiedzialnego m in za GRANDIĘ, którego ostatnie produkcja były wydawane pod skrzydłami ENIX, nim ten połączył się ze SQUARE ENIX(SQUARE-) potwierdziło, że mimo iż wpakowało w ten team sporo pieniążków, bo aż 99 milionów jenów (ok 3 mln 168 tys zł) to będą równorzędnymi partnerami w nadchodzącym właśnie wspólnym projekcie, a samo GAME ARTS stanie się niezależnym studiem developerskim



DOUBUTSU NO MORI E+ (ANIMAL CROSSING w USA i Europie) to rozszerzona wersja gry dostępnej już od jakiegoś czasu na GC (a powstałej na N64) Wersja "e+" jest pierwszą grą NINTENDO wykorzystującą nowe urządzonko o nazwie SD Card Adapter które pozwala na podłączenia do konsoli kart typu flash standardu SecureDigital (SD) Oznacza to możliwość zwiększenie ilości miejsca na zapis stanu gry oraz komfortowe przenoszenie danych z gry do innych użytkowników Ponadto za pomocą SD Card Adaptera można przenosić dane z gry do PeCetów Urządzenie można nabyć jak na razie jedynie on-line w cenie 1,5 tys jenow (ok 50 zł) lub w zestawie z 16-megabajtową kartą SD za 3 tys jenow (ok 100 zł) Dodam tylko, że wersja DOUBUTSU NO MORI E+ różni się od podstawowej (z samym plusem) dodatkowo tym że wykorzystuje czytnik papierowych kart (olerujących mnóstwo bonusów) o nazwie "e-reader"



SEGA nosi się z zamiarem wydania jesienią epecjalnej wersji gry SHINOBI - odpowiednika naszej platyny (PlayStation The Best) - w cenie 3 tys jenów (ok 100 zł) Dodatkową gratką jest tekt, że do gry będzie dołączana bonusowa płyta DVD z filmikami Na dzień dzisiejszy wiadomo tyle że będą to m in filmiki pokazujące najlepszych Graczy w akcji, ma też pojawić się zwiastun gry KUNOICHI w której - jak sam tytuł sugeruje - wcielimy się w rolę kobiety-ninja



Japończycy mający dostęp do internetowego serwisu Playstation BB (czyli ci, którzy zakupili zestaw sieciowy dla PS2) od kilku dni mogą pogrywać w znajdującą się tam, całkowicie darmową gierkę on-line stworzoną przez fachurow z NAMCO (zaczynając od ściągnięcia jej na swój dysk twardy, również za friko) Nie, nie jest to w żadnym przypadku "Tekken Online" lecz KUNEKO - sympatyczny "mangowaty" symulatorek opiekowania się kotkami Wcielamy się w rolę nauczycielki z podstawowki, która udziela rad swojej młodej uczennicy w wychowywaniu jej kotka Od tego jak pokierujemy nauką dziewczynki zależy w jaki sposób będzie się ona zajmowała swoim kotkiem, z kolei od tego zależy rozwój jej pupilka Niektórym wyda się, że jest to totalna popierdolka (pewno i jest), ale przy okazji przecierająca nowy szlak do coraz szerszego wykorzystywania karty sieciowej i dysku twardego w serwisach on-line tworzonych dla PS2



集英社 Japoński wydawca megazynów komiksowych Shueisha (sena z "Jump" w nazwie) ogłosił że losowo wybrani prenumeratorzy ich magazynow będą mogli stać się posiadaczami specjalnej limitowanej wersji GameCube'a Akcja jest częścią wielkiej japońskiej promocji FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES, w związku z tym konsole-nagrody będą w kolorze kryształowo-białym (hmmm?) Dodatkowo każdy szczęśliwiec otrzyma Game Boy Playera, kontroler, kartę pamięci, a wszystko to w tajemniczym kolorze kryształowo-białym Ach, zapomniałbym, oczywiście zestaw uzupełni pudełeczko z krążkiem FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Zza miedzy. Oddział MICROSOFT Korea zdecydował się na obniżkę cen "iksów" na tamtejszym rynku Cena jednej konsoli spadnie z 279,4 tys wonów (237$) do 249,8 tys wonów (212$) staniejąrównież gry, których dotychczasowe ceny wahały się w okolicach 56 tys wonów (48$), a ich cena będzie oscylować pomiędzy 29 a 36 tys wonów (25 - 30$) Jest to dramatyczna próba wykradzenia choć części koreańskiego rynku, zdominowanego przez pecetową grę Ragnarok Online, która może poszczycić się milionami zarejestrowanych użytkowników (z czego najliczniejszą grupą są Koreańczycy - 2,3 miliona użytkowników, z kolei w Japonii zarejestrowało się już ponad 200 tys Graczy) Ciekno widzę tę 'mikromiękką" otensywę



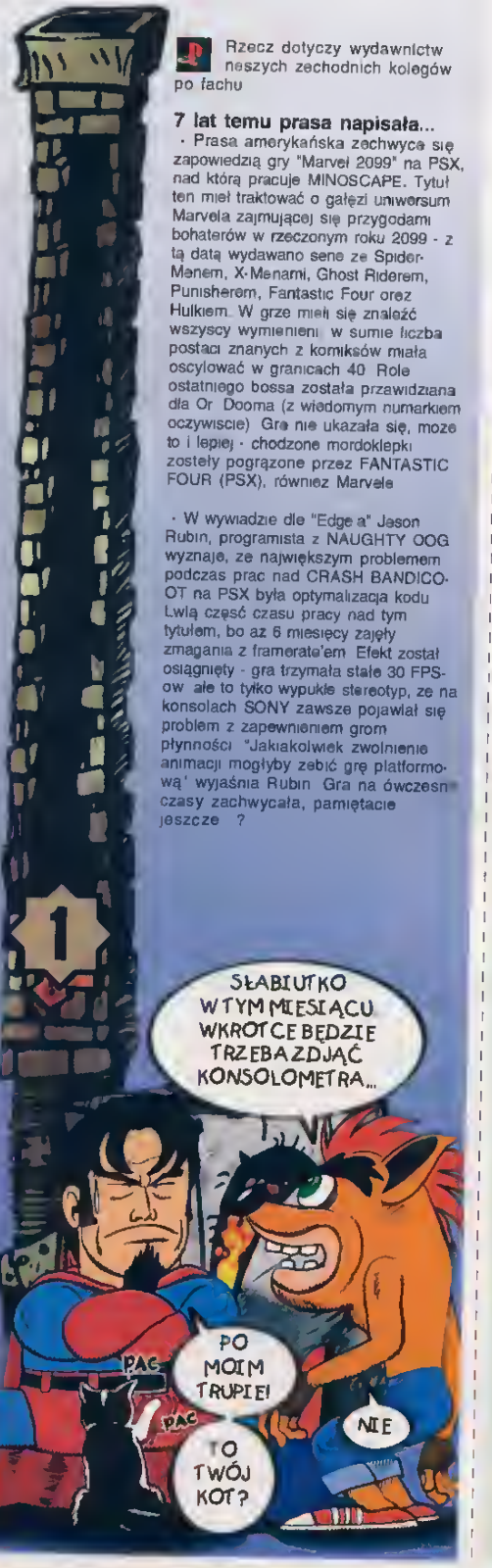

I to już koniec Wracam do namiotu □

**LOKI**

PlayStation.2 PlayStation GAME BOY ADVANCE GAME BOY
XBOX GAMECUBE PlayStation Dreamcast
ŚWIAT GIER BALTIX
najtaniej gry i akcesoria - SPRAWDŹ! >>> www.baltix.home.pl
sprzedaż wysyłkowa - szybka realizacja!
przyjmujemy gry w rozliczeniu
skupujemy używane gry i konsole
na wszystkie gry dajemy 100% gwarancji
serwisujemy konsole
SPRZEDAŻ RATALNA
SKUP SPRZEDAŻ SERWIS HURT-DETAL WYPOŻYCZALNIA GIER I KONSOL
Szczecin ul. Kolumba 8 tel. (0...91) 489 10 52, 0501 701 629 e-mail: baltix2@poczta.onet.pl czynne: 10-19, sobota 10-14
Piła

## Kansalometr

Kansalometr zmienił formułę - postanowiliśmy zaserwować Wam mały 'flashback'; prasowe ciekawostki sprzed wielu lat, często sprzeczne i absurdalne, ale na pewno intrygujące...




Rzecz dotyczy wydawnictw naszych zachodnich kolegów po fachu

**7 lat temu prasa napisała...**

· Prasa amerykańska zachwyca się zapowiedzią gry "Marvel 2099" na PSX, nad którą pracuje MINOSCAPE. Tytuł ten miał traktować o gałęzi uniwersum Marvela zajmującej się przygodami bohaterów w rzeczonym roku 2099 - z tą datą wydawano sene ze Spider-Manem, X-Menami, Ghost Riderem, Punisherem, Fantastic Four orez Hulkiem. W grze miał się znaleźć wszyscy wymienieni w sumie liczba postaci znanych z komiksów miała oscylować w granicach 40. Role ostatniego bossa została przawidziana dla Or Dooma (z wiedomym numarkiem oczywiscie). Gra nie ukazała się, moze to i lepiej · chodzone mordoklepki zostały pogrązone przez FANTASTIC FOUR (PSX), równiez Marvele

· W wywiadzie dle "Edge a" Jason Rubin, programista z NAUGHTY OOG wyznaje, ze największym problemem podczas prac nad CRASH BANDICOOT na PSX była optymalizacja kodu. Lwią część czasu pracy nad tym tytułem, bo az 6 miesięcy zajęły zmagania z framerate'em. Efekt został osiągnięty - gra trzymała stałe 30 FPS-ow ale to tylko wypukie stereotyp, ze na konsolach SONY zawsze pojawiał się problem z zapewnieniem grom płynności. "Jakiakolwiek zwolnienie animacji mogłyby zebić grę platformową' wyjaśnia Rubin. Gra na ówczesne czasy zachwycała, pamiętacie jeszcze ?

Sequel LOTR: Fellowship of the Ring!

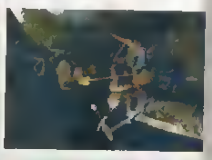
# Lord of the Rings: The Treason of Isengard

VIVENDI UNIVERSAL GAMES zapowiedziało kolejną grę opartą na "Władcy Pierścieni". Po pierwszej, średnio udanej, próbie z LOTR: FELLOWSHIP OF THE RING nadszedł czas na poważniejsze zmiany. Developer (SURREAL SOFTWARE) zbudował od podstaw engine oraz przemodelował charakter rozgrywki. Nadal będzie to action-adventure, lecz z naciskiem ne action - zapowiedanych jest więcaj walk i nagłych zwrotów akcji. LOTR: TTOI będzie przedstawiał wydarzenia z drugiaj części tolkienowskiej trylogii ("Dwie Wieze"). Oprocz Froda, Aragorna, Legolasa i Gimliego w grze pojawią się m.in. Boromir, Sam oraz Gollum, rozwinięty zostanie takze wątek Isengardu.



Misje będą zróżnicowane - od standardowej mordobitki, przez levele skradankowe, aż po trzeci, na razie owiany tajemnicą, typ rozgrywki (prawdopodobnie pomykanie jednym z Entów!). Zapowiedziano rowniez tryb Multiplayer (Cooperative). Obejrzałem trailer i mam mieszane uczucia co do szaty graficznej - ot, zwykłe kosmetyka w porównaniu do części pierwszej. Gra powinna wylądować w sklepach pod koniac roku, a zatem rowno z LOTR: RETURN OF THE KING od EA - zobaczymy jak wypadną w bezpośredniej konfrontacji □ [req]



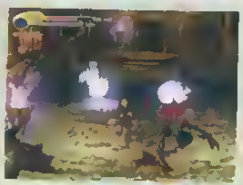



# Piguła...

Tegoroczny PlayStation Experience, czyli osobna impreza współtowarzysząca targom ECTS, organizowana przez SONY będzie mieć ponad dwukrotnie większą powierzchnię wystawienniczą niz przed rokiem i potrwa pełne cztery dni (28 - 31 sierpnia). Nie to jest jednak najważniejsze. Znacznie smakowiciej brzmi takt, ze wystawione zostaną - w wersjach grywalnych - m.in. takie tytuły jak: DESTRUCTION DERBY ARENAS, GHOSTHUNTER, GRAN TURISMO 4, JAK 2, RENEGADE, SOCOM 2, WRC3 (wszystko od SONY); CRASH BANDICOOT NITRO KART (VIVENDI); KARAOKE REVOLUTION, PES3 (oba KONAMI), MEOAL OF HONOR RISING SUN, NFS UNDERGROUNO, SSX3 (wszystkie trzy od EA); COLIN MCRAE RALLY 4 (CODEMASTERS), czy wreszcie PRINCE OF PERSIA: THE SANOS OF TIME oraz XII z obozu UBI SOFTu. Zapowiada się ostre szarpanie i gdyby ś pod koniec sierpnia był w Londynie - to warto zajrzec do hali Earls Court - bilety dla zwiedzających "z ulicy" kosztować będą 8 funtów (nieco ponad 50 zł) za sesję pięciu godzin zabawy. Będziemy tam i my. [shi]

Wydawca znany pod nazwą DC Comics podpisał umowę z firmą ACCLAIM, dzięki której powstanie gra 100 BULLETS. Oparta ona będzie na serii komiksów pod tym samym tytułem - warto nadmienić, ze bardzo oryginalnych i pomysłowych. W skrócie fabuła, osoby, ktore w jakiś zbrodniczy sposób utraciły swoich bliskich, dostają możliwość - zgodnie z literą prawa - samemu wymierzyć sprawiedliwość, posyłając zbrodniarzow kulkę w łeb. Wybór należy do nich samych. Zapowiada się interesująca gra akcji, najprawdopodobniej w ujęciu TPP/FPP, przy czym w sklepach nie należy spodziewać się jej wczesniej niz w drugiej połowie 2004 roku. [shi]

Nowa CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE doczekała się wreszcie oficjalnej daty wydania w USA: 25 listopada. Według KONAMI najnowsza odsłona seri czerpać będzie wszystkie zalety wersji 3O z N64, łącząc w sobie jednocześnie znemienity klimat cechujący wcześniejsze edycje. Patrząc na obrazki można odnieść wrażenie, ze autorzy mocno zafascynowani są obiema częściami DEVIL MAY CRY. [shi]





Ekipa kryjąca się pod nazwą Fire International opracowała zestaw cheatów umożliwiających w grze SOCOM: U.S. NAVY SEALS oszukiwanie podczas zabawy on-line. Chodzi m.in. o nieograniczoną ilość amunicji czy granatów. Posiadając Action Replaya mozna wgrać odpowiednie kody i wprowadzać zamęt podczas sieciowych potyczek - co zresztą uskutecznia ostatnio część graczy (celowo z małej litery) (oki - kor:) Tacy pseudo-fani SOCOMa psują tylko rozgrywkę walczącym uczciwie i SONY uczciwie przyznaje, ze będzie ostro pracować nad zabezpieczeniami w drugiej części gry (premiera już w listopadzie). Uwidacznia się tutaj przy okazji brak twardego dysku do PS2 - w przypadku gier na Xboxa taki problem załatwia szybkie opracowanie patcha i automatyczne jego pobranie na HaDeka po zalogowaniu się do serwisu Xbox Live. [shi]

## Konsole-WIEŚCI

Sezon ogórkowy, o jednak cieszą się foni bijotyk oroz miłośnicy zmogon spod znoku F1. Ale i tok najwięcej zobawy, niestety stosunkowo krótkotrwałej, dostorczo EYE TOY - niezły potent, pokozujący w joką stronę mogą teroz pójść gry (coroz większo interokcjo).




W poprzednim numerze informowaliśmy o nowym urządzeniu z gatunku set-top-box od SONY, nazwanym przez japońskiego giganta kultowym juz skrótem PSX. W jednym z ostatnich wydań skośnookiego magazynu Nihon Keizai Shimbun znalazł się wywiad z Kenem Kutaragim, twórcą i ojcem PlayStation, ktory podkreślił, że PSX po pierwsze nie jest pełnoprawną konsolą, po drugie zaś nie nalezy go postrzegać jako PS2 w nowej obudowie "To nowoczesne, wielofunkcyjne urządzenie, typowe centrum domowej rozrywki" Kutaregi odniósł się tez do sprawy ceny nowego PSX'a, która wg niego wcale nie będzie tak wysoka, jak szacują obecnie anelitycy (a zakłada się w Japonii przedział min. 600-700$, czyli grubo ponad 2 tysiące PLN-ów) Premiera w KKW jeszcze przed końcem roku - zobaczymy. Europa oraz Stany w I kwartale 2004. [shi]

Trójka producentów Rambus, Toshiba orez Elpida zapowiedziały wprowadzenie nowego standerdu pamięci bazującego na technologii Rambus, który znany był wcześniej pod kodową nazwą Yellowstone Nowy standard nazywa się XDR DRAM, pracuje z częstotliwością od 3,2 do 6,4 GHz (!), oferując tym samym blisko ośmiokrotnie większą przepustowość niz obecne pamięci ODR - przeszło 100GB ne sekundę Produkcja ma ruszyć w 2004 roku, a w sklepach pierwsze kosci [illegible]. Wspominam o tym dlatego, ze właśnie w pamięć XDR DRAM zostanie wyposazone PlayStation 3. Oby tylko tym razem SONY zastanowiło się dwa razy i wstawiło odpowiednio dużą jej ilość [shi]

### Poważniejsza, bardziej realistyczna wersja GTA?

## Mafia



Prace nad przeniesieniem tego PC-towego hitu na konsole SONY i MICROSOFTu trwają. Wprawdzie udostępniono tylko trzy nie powiązane ze sobą misje (umożliwiające przejście się po kewełku miasta, zwinięcie samochodu, ciche przekradanie jakimiś zoułkami, welkę wręcz i otwartą wymianę ognia), ale można już wywnioskować kilka faktów. Z tych złych: ziarnistość enimacji wciąż nie jest na zadowalającym poziomie, do tego przydałoby się jeszcze podreperować system kolizji. Z tych dobrych: gra ma świetny, dojrzały klimat, zabierając Cię w okres prohibicji. Gre świateł, grube dywany, drewniane wykończenia wnętrz, oprychy w garniturach - to buduje sugestywną atmosferę .. Metropolie Lost Heaven wykonana zosteie naprawdę stylowo. architektura, samochody, wygląd ludzi, specyficzne kolorystyka nawiązują do lat 30. Sam charakter rozgrywki, choć podobny do serii GTA, będzie jednak posiadać poważniejszy charakter (w samochodach kończy się paliwo, nad włamaniem do fury trzeba dłużej popracować itd.). Niezle. Scenariusz skł. się z 25 misji zakłada m.in. współpracę z konsolowymi pomagierami (z koleżką od mokraj roboty idziecie natidc komuś bejsbolem, kiedy indziej ostrzeliwujecie się ze śmigającego po ulicach automobilu itp.), akcje typu podpalanie restauracji, ucieczkę po dachach budynków, ubojamie kumpli z oprowa, czy zabawę snajperką w starym, rzeźbionym kościele Szykuje się naprawdę solidny tytuł. [myq]





Producent: ILLUSION SOFTWORKS
Data wydania: LISTOPAD 2003

## Piguła... krótko i na temat

Człowiek, który wymyślił i stworzył postać Lary Croft Jeremy Heath-Smith dosłownie w kilka dni po premierze TOMB RAIDER THE ANGEL OF DARKNESS (recenzja w numerze) stracił posadę głównego człowieka w zespole CORE a także pozbawiony został dotychczasowych funkcji w EIDOSie Powodem tej decyzji, podjętej przez zarząd firmy było niedopilnowanie wszystkich spraw związanych z wydaniem nowego TR w planowym terminie czyli najpierw przed ubiegłoroczną Gwiazdką, i później przed zakończeniem roku fiskalnego, który dla EIDOS-a upłynął z dniem 30 czerwca (gra w wersji PAL ukazała się dopiero na początku lipca po tym jak wykryto, ze wybierając język hiszpański następuje zwis programu ) W sumie nie ma się co dziwić, wszak CORE robiło sobie z nas żarty ciągle przesuwając premierę wypuszczając ostatecznie produkt zabugowany niewiele mniej od wersji beta Tymczasem gra cały czas utrzymuje się na pierwszym miejscu list sprzedaży w Europie [shi]

Garść kolejnych doniesień z frontu "Helo-killer", czyli pieczołowicie pilnowanej przez SONY produkcji od chłopaków z LOST BOYS Gra zmieniła nazwę i od teraz wypatruj jej nie jako KIN, ale KILLZONE Nowy tytuł zawdzięcza jednej z priorytetowych możliwości głównego bohatera - jest to specjalny tryb spowalniający akcję (coś na wzor Bullet Time) W jednej z zachodnich gazet pojawiły się pierwsze zdjęcia i trzebe przyznac ze nie bez powodu SONY otacza taką tajemnicą KILLZONE to może być hit Czakamy na jakieś szczegóły data premiery niestety wciąż nie jest znana Na pewno będzie opcja on-line, na pewno będzie to "szuter" FPP [shi]

Dostaniemy sequel niezwykle prostej, ale cholernie wciągającej gry muzycznej VIB RIBBON z PSX a Japończycy wypatrują jej pod nazwą MOJIB RIBBON (tegoroczna jesień), a prace nadzoruje sam Mesaya Matsuura, gość znany m in dzięki PARAPPA THE RAPPER oraz UM JAMMER LAMMY Jeszcze ciekawszy wydaje się być fakt ze królikiem zbudowanym z paru kresek tuptającym w rytm melodii z dowolnej płyty audio CD, tym razem będziemy mogli sterować także w tryble on-line Szczegółów brak nie potwierdzono tez na razie planów wydawniczych w przypadku Europy bądź USA Prędzej czy później VR2 powinno trafić jednak i na te rynki [shi]

Dla lubujących się w nowych odsłonach klasyków sprzed lat SAMMY STUDIOS (dev) do spółki z BIG BEN INTERACTIVE (wydawca) szykuje nową odsłonę SPACE INVADERS o podtytule INVASION DAY Tym razem akcja dzieje się na Ziemi, w jednej z wielkich metropolii, gdzie czeka na ukończenie pięćdziesiątka poziomów oraz dziesięciu bossów Tryb Story dla pojedynczego Gracza oferuje zmagania trzema różnymi postaciami Ashley jest młodym fotoreporterem szukającym zaginionej narzeczonej, Justin to młody przywódca miejscowego gangu dzieciaków, Nal z kolei jest policjantką z oddziałów specjalnych Każdy z bohaterów posiadać będzie





### Zmiana wizerunku serii

# Need For Speed Underground

A na pewno wyraźny odchył od dotychczas przyjętej polityki. Po bardzo udanej (udanej tylko na PS2) drugiej części HOT PURSUIT, "elektronicy" schodzą z serią NFS do podziemia, co potraktuj dosłownie i w przenośni. Dotychczasowe bryki najdroższych marek pokroju Ferrari, Mercedesa bądź Jaguara zastąpią znacznie bardziej popularne na ulicach modele Forda, Hondy, Mazdy, Mitsubishi, Nissana czy Toyoty. Potężny nacisk kładzie się na tuning, pozyskano licencje takich potentatów tego rynku, jak AEM, NOS, NX, MOMO, HKS itp. Wyścigi rozgrywane są w nocy, na ulicach fikcyjnych miast i pośrednio właśnie dzięki temu wrzucono całą masę przerajcownych podczas wyścigu patentów, np. w postaci przejeżdżającego przez środek ulicy pociągu lub zamykanych i otwieranych mostów na rzece. Czuć klimat filmu "Szybcy i wściekli", nie obyło się więc bez dopalaczy, z przyciskiem NOD (Nitrous Oxide Systems, podtlenek azotu) na czele. Kilka trybów zabawy, łącznie z opcją kariery, setki wyścigów, upgrade'y, dynamiczna muza i świetna oprawa wizualna to główne atuty nowego NFS. Dodatkowo wersje na drugiego Sonlaka ma wyłączność na zabawę przez Internet (maksymalnie czterech Graczy). Zapowiada się znakomity tytuł, premiera oficjalnie planowana była na I kwartał 2004, ale jest szansa, że zagramy jeszcze przed końcem bieżącego roku. [shi]









**Producent:** EA
**Data wydania:** I KWARTAŁ 2004

indywidualna umiejętności, odmienne bronie oraz ścieżkę fabularną. Do tego dochodzi Survival Mode, w którym szarpać można we dwóch w trybie co-operative (zbieranie punktów zabijając jak największą liczbę obcych). Bonusowo na płycie znajdzie się klasyczne SPACE INVIDERS z 1978 roku, w europejskich sklepach od 30 sierpnia. [shi]

Polski oddział SONY przedstawił wstępny plan wydawniczy SCEE na drugą połowę bieżącego roku. Większość z poniższych dat nie jest jeszcze potwierdzona i zmiany (opóźnienia) są dość prawdopodobne. Na chwilę obecną wygląda to następująco:

**Lipiec:** FORMULA ONE 2003
**Wrzesień:** AMPLITUDE, DARK CHRONICLE
**Październik:** DESTRUCTION DERBY ARENAS, DOG'S LIFE, JAK 2: RENEGADE, MY STREET, THIS IS FOOTBALL 2004, TIME CRISIS 3
**Listopad:** EYE TOY 2, GHOSTHUNTER, RATCHET AND CLANK 2, WRC3
**Grudzień:** GRAN TURISMO 4

Nie potwierdzono na razie, czy uda się zdążyć z wydaniem FINAL FANTASY X-2 w grudniu. Mocno wątpliwe też jest sugerowana data premiery czwartej części GRAN TURISMO. [shi]

Na początku czerwca odbyła się świetowe premiera nowej płyty długogrającej zespołu Metallica, zatytułowana 'St. Anger" tymczasem VIVENDI UNIVERSAL poinformowało o planach wydawania gier z udziałem tej kapeli. Umowę podpisano na kilka najbliższych lat i już jest tworzona pierwsza produkcja - intrygujący jest tutaj fakt, że będzie to samochodowa rozwałka w stylu serii TWISTED METAL BLACK. Metallica zapewni muzykę oraz wokale, nagrywając też jeden nowy utwór specjalnie dla potrzeb gry. Kto posiada płytkę z 'St. Anger", ten może odpalić krążek na PC i obejrzeć pierwszą jej zajawkę - nie napalaj się jednak zbytnio, ponieważ premiera planowana jest dopiero na 2005 rok. Tytułu na razie nie podano. [shi]

Tak wygląda(ła) lista najlepiej sprzedających się gier na Wyspach Brytyjskich w połowie lipca bieżącego roku. Poniższe dane w dużej mierze odzwierciedlają sprzedaż w całej Europie:

1. Tomb Raider: TAOD (PS2, EIDOS)
2. Eye Toy (PS2, SONY)
3. Enter The Matrix (PS2, Xbox, GCN, ATARI)
4. SOCOM: U.S. Navy Seals (PS2, SONY)
5. Hulk (PS2, Xbox, GCN, UNIVERSAL GAMES)
6. GTA: Vice City (PS2, ROCKSTAR)
7. Starsky and Hutch (PS2, Xbox, GCN, EMPIRE INTERACTIVE)
8. The Sims (PS2, Xbox, GCN, EA)
9. James Bond 007: Nightfire (PS2, Xbox, GCN, EA)
10. Splinter Cell (PS2, Xbox, GCN, UBI SOFT)

Zgodnie z przewidywaniami, na pierwsze miejsce niemal z miejsca wskoczyły nowe przygody Lary, które - mimo w większości niezbyt pochlebnych recenzji, nie do końca zresztą słusznie - mają całą rzeszę swoich fanów. Sieciowy SOCOM bez rewelacji. [shi]

Wręcz rewelacyjnie przebiega w dalszym ciągu sprzedaż MK: DEADLY ALLIANCE'I, jak podaje MIDWAY, sprzedało się już na całym świecie ponad dwa miliony egzemplarzy tej gry, przez co uzyskała ona tym samym status podwójnej platyny. Dane dotyczą wersji na wszystkie cztery konsole: PS2, Xbox, GCN oraz GBA. Od siebie dodam, że od czasu debiutu serii MK w roku 1992, nabywców znalazło już dobrze ponad 20 milionów kopii wszystkich jej części. To zdecydowanie jedna z najlepiej sprzedających się gier w historii, szósta odsłona już szykowane jest na 2004 rok. [shi]

SONY z dużym rozmachem promuje recenzowany w bieżącym numerze PE zestaw EYE TOY, czyli kamerę i proste mini-gierki ją wykorzystujące, prawie 2 mln euro przeznaczy na samą promocję tego zestawu, który ma być wkrótce sprzedawany w postaci 'bundle packa' z konsolą PS2. Przy okazji zapowiedziano już EYE TOY 2, które trafi do sprzedaży w listopadzie (nowe gry). Ponadto japoński gigant potwierdził, że część nowych tytułów będzie posiadać support kamery. I tak np. w WRC3 znajdzie się najprawdopodobniej opcja, w której będziemy mogli 'własnoręcznie' myć samochody. [shi]

SKYNET

PlayStation 2
899,-*

- sprzedaż wysyłkowa 24h
cała Polska
- dowóz na Dolnymśląsku
- sprzedaż ratalna
- profesionalny serwis
- skup

AKCESORIA Ps2

| | |
|---|---|
| Memory Card 8MB Sony | 99,-* |
| Pad Dual Shock | 55,- |
| Pad Dual Shock2 Sony | 149,- |
| Kierownica CYBER WHEEL | 199,- |
| Kierownica LOGITECH | 299,- |
| Pilot DVD | 69,- |
| Pilot DVD Sony | 119,- |
| Podstawka do PS2 | 29,- |
| Kabel Link PS2 | 29,- |
| Kabel RGB | 19,- |
| PAL converter | 49,- |

X-BOX
Super cena !!!!

899,-*

*cena obowiązuje przy zakupie konsoli z nipperem i kartą pamięci

SKYNET
Wrocław ul. Zgodna 4
tel. (71) 344 02 49, 341 44 54
czynne: pn.-pt. 9-19, sob. 10-14
www.skynet.pl, info@skynet.pl

# konsolo-METR

Trzecia część serii MM, debiutująca na konsolach, to kolejna gra upewniająca właścicieli X-ów co do słuszności zakupu tej konsoli. Coraz większą popularnością cieszy się Xbox Live, coraz więcej zapowiadanych gier karzysta z jego serwerów. Czekamy na DC3 w "zrozumiałej" wersji.




Coraz więcej wskazuje na to, ze chipy graficzne do konsoli Xbox 2 dostarczy MICROSOFTowi nie nVidia, ale firma ATI (graficzne układy Flipper siedzą we wnętrzu każdego GCN-a). Ta pierwsza ma wciąż zbyt wygórowane żądania finansowa - przynajmniej tak twierdzą przedstawiciele giganta z Redmond. W lipcu ATI podpisało umowę z Intelem, znanym producentem procesorów, na mocy której opracuje najnowsze karty graficzne z serii Radaon, wspierająca magistralę FSB 800 MHz dla najnowszych procków Pentium 4. Ten ostatni może będzie sercem następcy X-a... [shi]

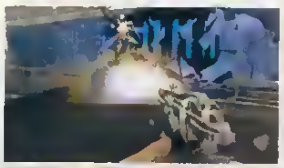
Jak informuje ATARI, konwersja pecetowego UNREAL II: THE AWAKENING jest obecnie w fazie developingu na Xboxa (i nie tylko, ale szczegółów brak). Wersja na pudełko Bitla zawierać będzie kilka rozszerzeń w stosunku do blaszakowago odpowiednika i jak łatwo się domyślić chodzi tutaj głównie o tryby sieciowe uskuteczniane na serwarach Xbox Live. Ponadto zmieniono sterowanie dopasowując je do specyfiki xboxowego kontrolara. Tyle na dzian dzisiejszy wiadomo, czekamy na pierwsze zdjęcia, w sklepach pod koniec listopada [shi]

## Arnie bije jak leci - kobiety, ludzi, maszyny, dzieci...

# Terminator3: Rise Of The Machines



Arnold powraca w roli zbuntowanego tostera klasy XXL, film zbiera nienajgorsze recenzje, a firma ATARI szykuje się do wydania strzelaniny FPP bazującej i dopowiadającej fabułę kinowej produkcji. Mamy więc zabieg zbliżony do tego, jaki wiązał się z grą ENTER THE MATRIX. Podobnie jak w tamtym przypadku, i tu nad wszystkim czuwał reżysar filmu (J. Mostow), w projekt zaangażowano też aktorów (Schwarzenegger nagrał dialogi), a Gracz weźmie udział w kluczowych scenach (walka z babką-cyborgiem na dachu ciężarowki, strzelanina na cmentarzu itd.). Oprócz ratowania dorosłego już Johna Connora, będą misje Terminatorem w czasach, kiedy go jeszcze nie przeprogramowano (i wyrzynał ludzi). Ciekawe urozmaicenie. Oczywiście z biegiem wydarzań przyjdzie Ci też walczyć z maszynami w bazie SkyNetu. Łatwo więc wywnioskować, ze w grze pojawi się Los Angeles zarówno okresu teraźniejszego, jak i to futurystyczne, wyniszczone przez cyborgi. Developar mówi też o rozbudowanych sekwencjach walki wręcz, podczas której Arnia będzie demolował przeciwnikiem co popadnie (pękną ściankі działowe, załamią się stoły, wylecą okna, eksplodują stojące obok samochody itp.). Same postacie prezentują się dość szczegółowo, obowiązkowo pojawiają się ślady zerwania skóry z metalowego szkieletu T-800 i jedynie otoczenie momentami odstaje designem (szczególnie futurystyczne hale). Powinno być nieźle [myq]






# Piguła... krótko i na temat

Zmiana gatunku ze strzelaniny na pistolet. AREA 51 przekształcile się w rasowy "szuter" FPP w dodatku z opcją on-line. Gra powstaje od dłuższego już czasu w studiach developerskich MIDWAY i zbudowane zostanie w oparciu o lokacje tytułowego terenu amerykańskiej bazy wojskowej (głównie pobiegamy w kompleksie laboratoriów). Z ciekawostek dropsa warto nadmienić, ze przy pracach nad postaciami przeciwników - kosmitów, zatrudniony został specjalnie do tego celu Stan Winston, gość odpowiedzialny za stworzenie podobnych kreatur w filmach "AI" czy "Aliens". Data premiery nie znana, gra ukaze się też na drugim Sonieku (wersja na GCN-a skasowana z listy wydawniczej) [shi]

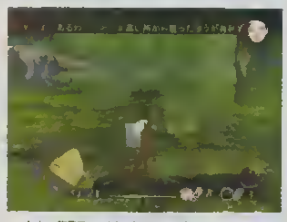
7 lipca ACTIVISION i ID SOFTWARE ogłosiły że dostępna jest już druga - z trzech wczesniej zapowiadanych - bonusowa mapa do RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN. Ta nazywa się Safe Return i można ją oczywiście ściągnąć za pomocą Xbox Live. Recenzja sieciowe tej świetnej strzelaniny w następnym numerze PE, w kąciku on-line [shi]

Tak oto prezentuje się OUTRUN 2, sequel automatowych wyścigow SEGI z 1996 roku. Gra powstaje na razie na maszyny arcade oparte o płytę Chihiro czyli tę zbudowaną niemal w całości w oparciu o technologię Xboxa - stąd przypuszczac można, ze doczekamy się późniejszej konwersji. A jest na co czekać, ponieważ za OUTRUN 2 odpowiada sam Yu Suzuki i jego team AM2, co praktycznie już teraz daje gwarancję najwyższej jakości. Ruch uliczny, licencjonowane samochody (na zdjęciach widać Ferrari F50) oraz mocno zręcznościowe podejście do tematu - jak to u SEGI. Japońska premiera wstępnie planowena jest na koniec roku [shi]





Trochę z zaskoczenia przedstawił MICROSOFT całkowicie nową produkcję na X-a, podejmującą temat polowań na dinozaury. Gra bazować będzie na motywach powieści 'Zaginiony Świat" sir Arthura Conan Doyle a i jest "kombinacją elementów zręcznościowych oraz rasowego symulatora myśliwago" (tja...). Fabuła przerzuca nas w początki XX wieku, w głębokie lasy Amazonii, gdzie odkryto oazę żywych okazów dinozaurów. Akcja z widoku TPP, zakładanie pułapek, strzelanie itd. Mowa tez jest o znanych postaciach, m.in. w grze uświadczysz osobę Sherlocka Holmesa - to dzięki odpowiednim licencjom na książki wspomnianego A. Conan Doyle a DINOSAUR HUNTING: THE LOST WORLD tworzy nowo powstała japońska firma SCARABE, w skład której wchodzą ludzie pracujący wcześniej dla SEGI (m.in. przy FIGHTING VIPERS 2). Premiera w KKW już 18 września, USA i Euro na razie nie potwierdzone [shi]



## konsolo-METR

Nawych gier jak na lekarstwo, pozostaje więc tylko przyglądać się nielicznym zapowiedziom i wierzyć w nadchodzące projekty. Do końca roku powinny ukazać się m.in. przygody Snake`a, druga część PIKMINa i FF CRYSTAL CHRONICLE. Konsalka stanieła w Japonii oraz Australii do poziomu ok. 100 euro.



Japoński rynek wyraźnie nasycił się GameCube'em, co pokazuje dość dobrze tygodniowe zestawienie sprzedazy z końca czerwca. Na pierwszym miejscu w dalszym ciągu rewelacyjnie rozchodzące się PlayStetion 2 52,304 sztuk, dalej było GBA SP 29,292 sztuk, GBA 12,963, i wreszcie na miejscu czwartym GCN z zaledwie 1,014 sprzedanymi konsolami. Stawkę zamknął Xbox - tylko 937 opchniętych egzemplarzy [shi]

Ciekawe informacje napłynęły z obozu Big N na temat MARIO 128. Wg elów przedstawiciali firmy, gra jest na tyle innowacyjne i oryginalna, ze specjalnie nie została pokazane na majowych tergach E3, tak by inni producenci nie mieli szans na skopiowanie i wykorzystanie pomysłów w niej zawartych we własnych tytułach. Na ile to jest prawdą przekonamy się, kiedy firma hydraulika odsłoni chociaż część kart (prawdopodobnie jesienią podczas Tokyo Game Show). [shi]

Dość nisko ocenione zostały przez najbardziej znany japonski magazyn Famitsu futurystyczne wyścigi F-ZERO GX. Gra dostała notę 32/40 (9,8,7,8). Jednocześnie NINTENDO nieoficjalnie przyznało, ze w amerykańskiej oraz europejskiej wersji nie będzie mozliwości przenoszenia danych (za pomocą Memorki) pomiędzy wersją na GaCka i tą na maszyny arcade. Opcję taką dostali mieszkanci KKW. [shi]




### Bond wynajmuje kamerzystę, kumpla do pomocy i motocykl!

## 007: Everything or Nothing



Czyzby sławetny Agent "Zero-Siedemset" pozazdrościł Wiśniewskiemu i wyposażył się w wesołego operatora, który biega za nim cały czas? Być może, bowiem najnowsza gra z tej serii ma ukazywać pole akcji "zza pleców" (wcześniej - FPP), wrzucając sporo wątków skradankowych oraz sekcji z udziałem pojazdów (będzie można przyciąć na motorze, a także polatać helikopterem!). Momentami przypomina to trochę MGS (James przemyka wzdłuż ogrodzenia jakiejś fabryki, unika wartowników przylegając do ścian, podnosi i ciska przedmiotami pokroju butelek czy krzeseł), momentami arcade'owy wyścig z elementami rozwałki (jednoślad ma wmontowany miotacz płomieni!). Developer obiecuje też tryb kooperacji, kiedy trzeba infiltrować teren wroga we dwie osoby (jedna ostania ogniem, druga np. wykrada dokumenty), a nawet mówi o Deathmatchu we czterech - [illegible] dzielonego ekranu, tylko jedno, szerokie ujęcie (dziwne, do tego mało skuteczne). Scenariusz EVERYTHING OR NOTHING (ambitny tytuł, nie ma co) rzuci Cię m.in. w pustynne tereny Egiptu, Plac Czerwony w Moskwie czy w biedniejsze dzielnice Nowego Orleanu (drewniane domki, wąskie uliczki itd.), dodatkowo atakując starym znajomym - koleżką o stalowych szczękach i fizjonomii a'la poseł Giertych/Frankenstein. Zapowiada się ciekawie, o ile chłopaki z EA dopracują sterowanie.□ [myq]





**Producent:** ELECTRONIC ARTS
**Data wydania:** LISTOPAD 2003

## Piguła...

Polak potrafi... Jeden z naszych rodzimych Graczy uruchomił pod adresem http://www.pso.glt.pl serwis zawierający krótkie informacje dotyczące zmagań poprzez Internet w PHANTASY STAR ONLINE 1&2 - na konsoli GCN! Poprzez stronę prowadzi też nabór chętnych do zabawy, a konkretnie do pierwszego polskiego klanu o nazwie "Phantasy Star Online TEAM PL". Wymagane są, oprócz samej gry i konsoli, Broadband Adapter (karta sieciowa, słabo dostępna na rynku), stałe łącze do Internetu oraz karta kredytowa, ponieważ szarpanie na serwerach SEGI jest płatne i kosztuje obecnie równowartość niespełna 9$ (ok. 35 zł) miesięcznie. Zainteresowanych szczegółami odsyłam pod ww. edres strony. [shi]

Sporą obniżkę zanotowali Australijczycy w przypadku gier EA na "kostkę". Wydawca ten zdecydował się zmniejszyć o połowę ceny wszystkich swoich gier na tę platformę, z uwagi na bardzo słabą, wręcz katastrofalnie niską sprzedaż na tamtejszym rynku. Cóż, kangury pewnie się cieszą, co Mazzi:)? [shi]

Mali Japończycy od 29 sierpnia będą mogli kupić w swoich małych sklepach konsolkę GCN zapakowane w jednym pudle z grą TALES OF SYMPHONIA. W środku takiego 'bundle packa' znajdą konsolę w specjalnym kolorze, nazwanym "sympho-



nic green", pada o podobnej kolorystyce, grę, kartę pamięci, GB Playera oraz dodatkowy krążek z artworkami i tym podobnymi duperelami poświęconymi TOS. Cały zestaw zamknie się w cenie niespełna 30 tys. jenów (ok. tysiąca PLN-ów, sporo). Możliwe, że podobne pudełka trafią też do sklepów w USA, bo na Europę raczej nie ma co liczyć. [shi]

W chwili gdy to czytasz, konsolowa adaptacja filmu "Aniołki Charliego" powinna atakować właśnie półki sklepowe z produkcjami na GameCube`a. CHARLIE`S ANGELS to przede wszystkim trzy urocze kobiety: Drew Barrymore, Cameron Diaz oraz Lucy Liu. Przeniesiono je w miarę wiernie do gry, odwzorowując dokładnie sylwetki oraz twarze aktorek; dodatkowo przemawiają one "prawdziwym" głosem wspomnianych pań. Sama rozgrywka to prosta chodzona nawalanka, mocno przeciętna graficznie, w której głównym celem jest pokonać jakiegoś kozaka próbującego skraść najsłynniejsze dzieła sztuki. Cóż, jaka gra, taka fabuła. (...) PS. Przygotowywana jest też wersja na PS2. [shi]





## Ethan Hunt tropem Fishera

# Mission: Impossible - Operation Surma



ezych. (...) ATARI, czyli dawne INFOGRAMES, czerpie z filmowej licencji ile się da i jest to już trzecia - po wersjach na N64, a później PSX'a - odsłona gry. Fabuła NIE nawiązuje bezpośrednio do drugiej części filmu, przy czym programiści nie ukrywają, że niektóre pomysły zastosowane w rozgrywce będą budzić skojarzenia z obiema produkcjami kinowymi. W przeciwieństwie do SC gra kładzie większy nacisk na czystą akcję - elementy skradankowe stanowią mniej więcej połowę zabawy i na pewno więcej niż w produkcji UBI SOFTu jest tutaj strzelania czy zwykłego biegania. Więcej jest też różnego rodzaju nowoczesnych gadżetów (niemal jak w "Bondach"...). Co natomiast mocno kuleje, to z pewnością engine. Są na chwilę obecną problemy z animacją, gre świateł praktycznie nie istnieje, a tekstury nie zdradzają powiązań z wysoką rozdzielczością. Jeśli tego nie poprawią, będzie kiepsko. Ja trzymam kciuki.□ [shi]



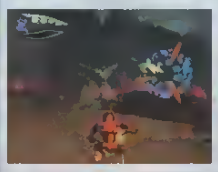
Producent: ATARI
Data wydania: LISTOPAD 2003

## Kupię klocki LEGO.

# Bionicle: The Game

Ja tam się nie znam na klockach, ale podobno seria BIONICLE to jeden z najbardziej rozchwytywanych zestawów firmy LEGO w ostatnich czasach. A żeby kasa się kręciła, trzeba to jakoś wykorzystać - stąd pomysł na grę. BIONICLE THE GAME to przygodówka 3D ewidentnie przygotowywana pod kątem młodszych Graczy - ma być kolorowo, bajkowo i niezbyt skomplikowanie. Fabuła opowiada o okrutnym bossie imieniem Makuta, który zagraża krainie Mata-Nui. Powstrzymać go może jedynie szóstka zróżnicowanych bohaterów (każdy z innymi umiejętnościami), w których postacie będzie się kolejno wcielał Gracz. Wszystko ma się rozgrywać w odmiennych tematycznie lokacjach (dżungla, pustynia, jeziora, góry z wulkanami itp. Rozgrywka to połączenie platformera (skakanie i zbieranie pierdółek), walki (powykręcani bossowie!) oraz racera (zjazd na snowboardzie, surfowanie po ławie). Do tego prościutkie zagadki, szybka akcja, znaczek LEGO i gotowe - wszystkie dzieciaki toczą ślinę □ [raq]







Producent: LEGO INTERACTIVE
Data wydania: JESIEŃ 2003


ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI 2003
NISKA CENA

PlayStation
od 249 PLN
gry od 29,-

Dreamcast
od 279 PLN
gry od 39,-

GAMECUBE
od 549 PLN
gry od 99,-

PlayStation 2
od 699 PLN
gry od 59,-

od 699 PLN
gry od 99,-

GAME BOY
od 209 PLN
od 449 PLN
gry od 79,-

• SPRZEDAŻ KONSOL
• AKCESORIA
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• PROFESJONALNY SERWIS
GWARANCYJNY I POGWARANCYJNY, "POPRAWKI PO SERWISANTACH"
• DOSTAWA TOWARU W CIĄGU 24h
NA TERENIE CAŁEGO KRAJU
• RATY 0%
• GWARANCJA
NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

UŻYWANE 30% TANIEJ

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
zapraszamy PN-PT 11.00-19.00
e-mail: robson@robson.pl









RPG • Nintendo • koniec 2003

# Final Fantasy Crystal Chronicles

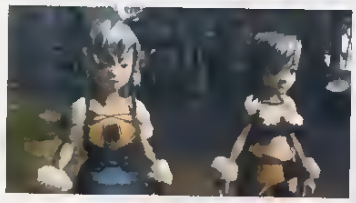
"Kryształowe Kroniki" to najlepszy przykład na to, że zgoda buduje. Po długim okresie animozji pomiędzy SQUARE i NINTENDO, zmiana szefostwa "Kwadratowych" (i prawdopodobnie fuzja z ENIX) zaowocowała znaczącą poprawą stosunków między tymi dwoma potentatami, co doprowadziło w końcu do powstania kilku projektów przeznaczonych wyłącznie na konsole NINTENDO, w tym właśnie owej pozycji spod szyldu FINAL FANTASY na GameCube'a. Gra ta stanowi jednak całkowicie odrębną gałąź serii, głównie ze względu na specyfikę i możliwości GaCka.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES to eRPeG nastawiony przede wszystkim na zabawę Multiplayer, nie związany jednak z rozgrywką sieciową, lecz ze specyfiką GameCube'a jako konsoli przeznaczonej w dużej mierze do tzw. party-games. Do każdego z czterech portów podpina się jeden Gracz i cała czwórka rusza na zwiedzanie świata gry. Mało tego, każdy z nich (oprócz głównego) dzierży w dłoniach GBA zamiast joypada (połączonego z GC za pomocą odpowiedniego kabla), co związane jest bezpośrednio ze specyficznym systemem gry. Jako że wszyscy bohaterowie widoczni są na jednym ekranie, stąd w razie opuszczenia go i zniknięcia z pola widzenia gracz może odszukać swoich kompanów korzystając z wyświetlanej na "kieszonsolce" mapy obszaru. Oddzielanie się od grupy nie jest jednak wskazane, gdyż wiąże się z narażeniem na działanie jakiegoś zabójczego gazu, przed którym chroni jedynie kryształ noszony przez jedną z postaci (daje ograniczone pole protekcji). GBA służy tutaj również jako panel kontrolny postaci, na którym można przeglądać statystyki, zmieniać ustawienia, ekwipunek itp., co uwalnia od takich funkcji główny ekran gry dla wygody pozostałych Graczy (nie muszą czekać, aż któryś z nich skończy "miąchać" w menusach). Jest to pierwsze na taką skalę połączenie funkcji obu konsol NINTENDO i przyznać muszę, że jeśli nie liczyć kosztów (każdy z grających musi posiadać GBA), rozwiązanie to wydaje się strzałem w dziesiątkę. Żeś samo NINTENDO zamierza ów patent zastosować w wielu przyszłych produkcjach. Oczywiście gra oferować będzie również opcję Single Player, którą jednak w pewnych momentach będzie można przełączyć na "Multi", gdy np. wpadną kumple z wizytą.

Sama gra to oczywiście Action RPG, czyli coś w stylu PHANTASY STAR ONLINE, z tą oczywiście różnicą, że serwerem jest tutaj GC, a portami dołączone go niego GBA, zaś klimat związany jest z serią FF. W tego typu grach istotną rolę odgrywa współpraca pomiędzy członkami drużyny i tak ma być również w tym wypadku (zwłaszcza jeśli chodzi o walki z bossami). Oprócz machania różnego rodzaju orężem, postacie będą mogły również używać czarów, zaś owe magiczne ataki będzie można łączyć ze sobą tworząc nowe efekty, choć na razie nie wiadomo, na jakiej zasadzie ma się to odbywać. Wszelkie czynności należy uprzednio przyporządkować do specjalnych slotów, a ze będzie ich jedynie sześć (slotów oczywiście), stąd wybór ten musi być odpowiednio przemyślany. Ponadto każdy z bohaterów (których wygląd, rasę i kilka pomniejszych cech można własnoręcznie ustalić na początku gry) posiadać będzie unikalne zdolności, w tym prawdopodobnie przyporządkowanie do określonego żywiołu (kryształu), przez co konieczne będzie ćwiczenie odpowiedniego sposobu walki taką postacią, aby jak najefektywniej współpracować z pozostałymi. W grze natomiast nie uświadczymy paru klasycznych "fajnalowych" motywów, jak choćby summonów, a także punktów doświadczenia, stąd rozwój postaci opierać się będzie wyłącznie na zdobywaniu lepszego ekwipunku i czarów.





FF CRYSTAL CHRONICLES klimatem i wykonaniem (jeśli chodzi o styl grafiki) przypominać będzie dziewiątego FF (szesnastowieczna Europa to najbliższe skojarzenie), a fabułą nawiązywać do najbardziej klasycznego z "fajnalowych" motywów - kryształów. Szczegóły nie są znane, nie wiadomo również, jakie znaczenie fabularne będzie miał ów ochronny kryształ noszony przez główną postać. Jak sprawdzi się w praniu ta multiplayerowa baśń, Japończycy dowiedzą się już tego lata, w Stanach zaś FF:CC ukaże się na jesieni. Data europejskiej premiery nie została jeszcze ustalona. [starj]

**FF CRYSTAL CHRONICLES to niezwykły odłam serii. Ja już się boję...**



To pierwszy "Fajnal", jaki zawita na konsole NINTENDO od 10 lat, co zawdzięczamy ubiegłorocznemu poprawieniu stosunków pomiędzy SQUARE i NINTENDO. Firma hydraulika wyłożyła kwadratowym kasę na zatrudnienie nowego zespołu developerskiego - GAME DESIGNER'S STUDIO, którego priorytetem jest tworzenie gier z serii FF na wyłączność. Nowy Szefem zespołu został Akitoshi Kawazu, odpowiedzialny np. za LEGEND OF MANA, i co już wkrótce 'dizajn' nowego FF nawiązuje w dużej mierze do tej pozycji (oraz do FFIX). Podobno inspiracją dla zespołu dizajnerów byłyn XVI-wieczna Anglia...





# Driver 3

PS2
"samochodówka"
Reflections
początek 2004

Tanner - twardy, nieugięty, niczym nie skrępowany gliniarz który przywykł odwalać roodtę w stylu kameleona - "pod przykrywką". Z drugiej strony, nie kazdy zdrowy na umyśle człowiek wpakowałby się w samo serce przestępczości. No chyba ze ktos wybitnie głupi (hi Ściera!)

Trzecia część "kierowcy" raz jeszcze ukazuje ciężki żywot Tannera, którego celem jest rozwalenie siatki przestępczej (kradzieże samochodów i te sprawy) i przymknięcie kilku mniejszych lub większych gangsterów. Kto oglądał 'Szybcy i Wściekli' (notabene świetny film) (notabene beznadziejny film - przyp. HIV'a), ten znajdzie tu nieco analogii. Tym razem zawitamy w Miami (Floryda, USA), Nicei (Francja) oraz Istambule (Turcja) - każde z miast jest bardzo rozległe i zróżnicowane. Na poziomach widać PRZEOGROMNĄ ilość detali, mlejmy jednak nadzieję, że nie będzie to gwoździem do trumny płynnej animacji (Shiva: detali nie jest tak dużo, po prostu tekstury są mocno zróżnicowane - i kiepskiej jakości). Gerść statystyk: ujrzymy ponad 30 tys. budynków, jadąc przez średnio 30 mil kwadratowych w kazdym mieście - wszystko oczywiście z jak największym odwzorowaniem rzeczywistości. Imponujące?

Projekt szlifuje grupa REFLECTIONS, która oprócz dwóch poprzednich części DRIVERa, stoi między innymi ze stworzeniem STUNTMANa. Seria "kierowcy" serwowała nam świetną fizykę genialne pościgi policyjne, a także realistyczne wypadki samochodowe - nie inaczej będzie w najnowszej odsłonie! Ponownie zasiądziemy ze sterami przeróżnych czterokołowców, za pomocą których wykonać mamy szereg różnorodnych misji. W praktyce sprowadzać się to jednak będzie głównie do pościgów oraz do śledzenie i dojechanie w konkretne miejsce w wyznaczonym czasie. Kwintesencją zabawy będą jednak ucieczki przed policją - mam nadzieję, że ich inteligencja będzie podbita w stosunku do poprzedników. Spory nacisk położony ma zostać na swobodne przemieszczanie się po mieście, z pokaźnym arsenałem broni u boku - Bereta i Mac-10s to tylko wybrane z dostępnych zabawek. Całość przedstawiać ma się w proporcjach: 70% jazdy i 30% chodzenia/wyrzynania. W odróżnieniu od poprzednich części, DRIVER 3 będzie grą liniową (minus), z tym że każdą misję będzie można ukończyć na kilka sposobów (plus). Wachlarz dostępnych bryk będzie rozległy: zarówno szybkie, sportowe, jak i ciężkie pojazdy ciężarowe. Będzie także możliwość pływania łodzią!

Wnioekując z przechwalek programistów, DRIVER 3 swoim wykonaniem i grywalnością ma zostać pogromcą serii GTA. Hm, jakoś sceptycznie do tego podchodzę. Nadzieją napawa fakt, iż całość hulać będzie na ulepszonym, zoptymalizowanym silniku STUNTMANa. W połączeniu z ogromnym bogactwem detali, jakie twórcy mają zamiar wrzucić w kazdy pojazd, rokuje to nadzieje na obraz porządnej rozwalki - latające części mają być wizytówką nowego DRIVERa. W kwestii graficznej nie spodziewajcie się jednak rewolucji - jak na razie screeny nie powalają, a część z nich sprawia wrażenie retuszowanych (ekąd tak wyraziste teksturki na PS2? Czyżby twórcy odnaleźli złoty środek?) (Shive: Pleymen, co Ty braleś?) (HIV: witaminę C, na pewno!) Razi widoczny brak anti-aliasingu, na plus należy ze to zaliczyć brak dorysowującego się horyzontu.

## DRIVER jedzie do Hollywood...?

INFOGRAMES sprzedało prawa do filmowej adaptacji seni gier DRIVER, które do tej pory rozeszły się w nakładzie ponad 12 milionów sztuk na światowym rynku! Za ekranizacją "Kierowcy" steć będzie wytwórnia Constantin Film, z Paulem W.S. Andersonem na czele, który wcześniej maczał swe palce przy produkcji filmu RESIDENT EVIL. Będzie to opowieść obrazująca przygody nieustraszonego Tannera i dzielnego Tobiasa Jonesa, walczących z gangami i kryminalistami. Film zapowiedziany został na wakacje 2004 roku... Szczerze? Jakoś widzę w tym kolejne hollywoodzkie, go**ane kino akcji...





Premiera planowo miała ukazać się na wszystkich konsolach NG w okolicach gwiazdki, jednak data ta została przesunięta na wiosnę przyszłego roku... Jako powod ATARI (dawne INFOGRAMES) podaje chęć jak najlepszego dopieszczenie szpili. Jeżeli mamy dostać niezwykłą grę akcji, powracającą do świetności części pierwszej, to... mogę czekać nawet do końca 2K4! REFLECTIONS, nie zawiedźcie nas! [play]

## Tanner ponownie wkracza do akcji. Cel: wyeliminować serię GTA. Czy mu się uda?

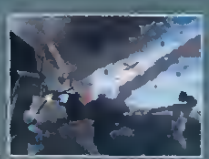






## PIGUŁA

PS2 MEDAL OF HONOR: RISING SUN w wersji PS2 stawiane na zasadzie wyłączności opcji on-line, co jest wynikiem podpisanej w maju przez EA i SONY umowy, gwarantującej do roku 2004 exclusive w tym temacie na wszystkie gry "elewatorników". Ostatnio ujawniono, że kolejna część serii wyposażona będzie w tryby Deathmatch, Team Deathmatch oraz Capture The Flag, czyli w sumie mniej niż standard wśród sieciowych strzelanin. Będzie też support komunikacji głosowej za pomocą headsetu z SOCOMa. [shi]





Z ciekawej, częściowo innowacyjnej opcji wyszła SEGA, zapowiadając ESPN NFL FOOTBALL. Dyscyplina ta nie jest u nas zbyt popularna, ale Amerykanie mają na tym punkcie świra - innowacją jest tutaj przedstawienie akcji z widoku FPP (kontrolowanego (nie)ciężkiego) zawodnika. Mało tego, chcą jeszcze wrzucić Bullet Time przy zmeganach defensywnych. Hmm, może jakieś elementy eRPeGa, np. "zabijanie smoka"? Premiera z końcem września; Xbox i PS2. [shi]





Jak poinformowała UBI SOFT, kolejna konwersja pecetowego TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD (recenzja strona wyżej) ujrzy światło dzienne na konsole w 2003 roku. Znaczy to tyle, że posiadacze sprzęcika z zielonym okiem zagrają w okolicach listopada lub grudnia, podczas gdy ewentualne wersje na pozostałe maszyny (na razie nie potwierdzone) zadebiutują najwcześniej w I kwartale 2004. RS3 oprócz 14 misji w trybie Single dostanie wsparcie Xbox Live, czyli tym samym pewne jest, że zagramy w Sieci. [shi]



# Ninja Gaiden



Developer, grupa TEAM NINJA, postrzegany jest w branży jako "Area 51", z uwagi na skrupulatne ukrywanie informacji o przygotowywanych tytułach. To "zasługa" szefa zespołu Tomonobu Itagaki, z którego - jak dziennikarze zgodnie twierdzą - ciężko jest wydobyć jakieś "ekskluzywne" informacje, wykraczające poza zadany temat. W tym świetle nowego zaskoczenia nabiera nazwa teamu...

NINJA GAIDEN to jedna z najbardziej oczekiwanych gier na Xboxa (eXclusive), która trafi na półki sklepowe zimą. Co prawda prace nad grą rozpoczęły się już w 1999 roku (początkowo powstał fundamentalny algorytm, głównie z myślą o PS2), co tym bardziej rokuje nadzieję na porządny tytuł. Co skłoniło oddział TEAM NINJA do wyplucia swojego dzieła na X-a? Przede wszystkim największe możliwości techniczne względem innych konsol, czego twórcy nie ukrywają.

Najnowsza odsłona serii, jak zachwala developer, będzie niezwykłą grą action-adventure TPP, która wnieść ma do gatunku wiele świeżości, poszerzając jednocześnie jego znaczenie. Hmmm. Za sprawą przejścia NG w trzeci wymiar, gameplay dostarczać ma zupełnie odmiennych wrażeń, niż kiedyś. Wiele elementów nawiązywać będzie do poprzednich części, jednak fabuła opowiada o zupełnie nowej historii. Chodzą słuchy, że niektóre postacie z innych gier oddziału TEAM NINJA przewiną się przez NG, np. Ayane z DOA. Nieźle! Miano głównego bohatera ponownie zostanie przypisane Ryu Hayabusa - osławionemu zabójcy ninja. Po napaści na jego klan przez ludzi z Vigor Empire, Ryo wyrusza z chęcią zemsty, pragnąc przy okazji odzyskać mityczny miecz "Ryuken". Storyline pchać do przodu mają zarówno real-time owa scenki, jak i prerenderowane wstawki (te ostatnie powalają na kolana!). Twórca zapewnia, że na jednokrotnym przejściu gry się nie skończy, więc płytka szybko nie wyląduje na zakurzonej półce. Wynika to przede wszystkim z nieliniowości, która w pewnym stopniu decydować ma o "rozwoju" naszych umiejętności i zdobywanych broni. Podczas swojej wyprawy Ryu zyskiwał będzie różne ekrobatyczne zdolności, z których wymienię choćby chwilowa przylepianie do ścian (po czym można wykonać kolejny ruch, np. skok na wyższą kondygnację, odbijając się kilka razy od równoległych ścian) czy podwójny skok. Esencją zabawy będzie oczywiście taniec z mieczem wśród gromadek otaczających nas przeciwników. Katana, nunchaku, łuk czy shunkeny to tylko niektóre argumenty, jakimi posługiwać się będziemy przeciwko oponentom. Genialnie zapowiadają się szybkie, efektowne i zabójcze combosy (na jednym z filmików zaobserwowałem 86 hit combo - masakra!). Engine będzie odmienny od tych z DOA3 i DOAX, stworzony wyłącznie na potrzeby NG. Elementem, na który autorzy chcą położyć szczególny nacisk, jest animacja. Trzeba przyznać - gierka śmiga piekielnie rześko i płynnie, a postać porusza się szybko i z gracją. Mocnym atutem jest inteligentna praca kamery, która, jak chwalą twórcy, może narzucić nowy standard w przedstawianiu akcji. TEAM NINJA poczęstował obecnych na E3 nowym trailerem, który, co tu dużo mówić, RZĄDZI NIEPRZECIĘTNIE! Wszystko wskazuje na to, że wizuale będą mocną stroną tej pozycji. Porywcza gra świateł, świetny efekt wody, wytworne tekstury, palce lizać! Jedną z najbardziej ekscytujących rzeczy, określaną mianem "rewolucji", ma być możliwość korzystania z Xbox Live. Opcja ta jest owiana wielką tajemnicą, wiadomo jedynie, że będzie to coś, czego Gracze wcześniej nie doświadczyli. Hmm.



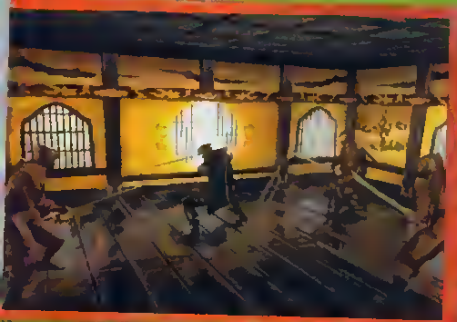
Mozecie być pewni jednego. NINJA GAIDEN będzie produkcją CO NAJMNIEJ dobrą. Jeżeli wszystkie obietnice autorów znajdą swe pokrycie w rzeczywistości, a na to się zapowiada, to pod koniec roku posiadaczy X-ów ominie dylemat z jaką gierką zabarykadować się na długi, mroźny wieczór?□ [play]



## OLDSKOOL



Od 1988 roku, czyli od pojawienia się na maszynach arcade (tutaj gra nosiła tytuł "Shadow Warriors") a potem na konsoli NES, NINJA GAIDEN doczekało się tylko czterech wersji, ale aż na dziewięciu platformach. Co ciekawa, przenośna konsola Atari Lynx otrzymała aż dwie części gry", co plasuje ją obok 8 bitowego NES-a (z 3 na częściami gry) wśród ulubionych (dotychczas) platform docelowych tej chodzonej mordobitki. Być może i Wy grafikę kiedyś w "Wozie Drzymały" w tę grę? Przypomnijcie sobie.













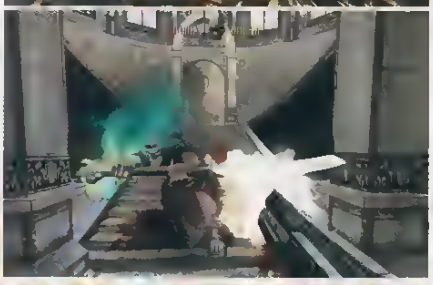
* No konsolę SNES powstała jedna gra, ale za to kompilacja pt. "Ninja Gaiden Trilogy"

Rozrywanie krtani in Polish style!

# Painkiller










Zapowiada się potężne tąpnięcie. Adrian Chmielarz (znany konsolowemu światku głównie z subiektywnych felietonów w "Neo+") wraz z pozostałymi członkami zespołu PEOPLE CAN FLY szykuje mocarnego, gotyckiego shootera FPP, który ukaże się także na Xboxa (oprócz wersji PC). Rewelacja! Fabuła nawet niczego sobie, na wstępie elegancko umierasz. Jako że nie byłeś typem uczynnego harcerza-listonosza, niestety do lokalu zwanego "Niebo" nie chcą Cię wpuścić. No chyba że wytępisz wszelkiego rodzaju zło - od wielkich demonów poczynając, na zamaskowanych, otyłych sodomitach kończąc... Daniel Garner, bo tak się tu nazywasz, fuchę mordercy z zaświatów przyjmuje dość szybko i... Krtanie zaczynają pękać jak damskie stanik! Co ciekawe, po zebraniu określonej liczby dusz pokonanych maszkar sam zmieniasz się w demona, wpadając w stary, dobry rzeźnicki szał! Nieźle. Architekture lokacji ma swój urok, wrzucając Cię w jakieś spowite mgłą cmentarzysko, opuszczony dworzec kolejowy, zdewastowane fabryki czy prastarą, gotycką katedrę. Do tego modele przeciwników prezentują solidną liczbę poligonów, kozacki design (mnisi z wielkimi toporami, przegnite zjawy wywijające staropolskimi kosami, umyślowo chorzy itd.), a przy tym mają efektownie ugiąć się pod siłą Twoich pocisków. A co powiesz na starcie z gigantycznym, dzierżącym nie mniejszy młoteczek demonem, gdzie pobliskie wieże sypią się w drobny mak, obrzucając Cię tonami kamiennych bloków? Zapowiada się niezwykle dynamiczna, krwawa rozwałka z ciężkich luf (bronie zaprojektowano drapieżnie, z neo-gotyckim smaczkiem), która na minionym E3 zyskała tytuł 'Największej Niespodzianki Targów'. PAINKILLER ukaże się w wersji blaszkowej w listopadzie, a konwersja na X-a kilka miesięcy później. [myq]

# Piguła...

Oto kilka oficjalnych dat premier prosto z amerykańskiego oddziału NINTENDO. Zmiany, jeśli jeszcze nastąpią, powinny być już niewielkie.

| | |
|---|---|
| Mario Golf: Toadstool Tour | 28 lipca |
| F-Zero GX | 25 sierpnia |
| 1080 Avalanche | 29 września |
| Kirby Air Ride | 13 października |
| Pikmin 2 | 27 października |
| MGS: The Twin Snakes | 5 listopada |
| Final Fantasy Crystal Chronicle | 13 listopada |

Wersje PAL pojawią się w Europie z przynajmniej dwu-trzymiesięcznym opóźnieniem. [shi]

ACCLAIM definitywnie zaprzestało wspierania konsoli GCN swoimi produkcjami - wszystkie dotychczasowe gry, które były już w fazie developingu zostały skasowane z listy wydawniczej. Powód taki, a nie innej decyzji wyjaśnił szczerze prezes firmy, podsumowując temat krótko i treściwie: "Gry na GameCube'a nie przynoszą żadnych korzyści finansowych". Cóż, pewnie przynosiłyby, tylko trzeba jeszcze umieć stworzyć coś bardzo dobrego. [shi]





Wprawdzie w pierwszej chwili LOONEY TUNES BACK IN ACTION może wydać się nieco popierdółkowatą pozycją, ale w ruchu dzieje całkiem nieźle. To nowy platformer od EA stawia na przygody Bugsa oraz Duffy'ego - tagowanie między wspomnianą dwójką postaci odbywa się tutaj w dowolnym momencie. Klasyka, jeden potrafi to, czego drugi już nie bardzo, więc co by brnąć dalej trzeba w odpowiedniej chwili przełączać się między nimi. Pobiegamy po pięciu różnych scenerach, znanych doskonale z kreskówek, będzie też - co brzmi dość smakowicie - mnóstwo mini-gier z udziałem pozostałych postaci ze "zwariowanych melodii", m. in. Coyota, kota Sylwestra czy strusia Pędzwiatra. Grafika w 3D, lecz bardzo prosta, niewielka ilość obiektów powtarzające się tekstury, przeciętna kolorystyka. LTBIA planowo pojawić się powinno przed końcem roku, równolegle z wersją na PS2. [shi]

To, co wydawało się być niemal pewne, zostało wreszcie oficjalnie potwierdzone przez firmę Sonica. Jeden z najlepszych i najbardziej znanych oddziałów SEGI, AM2, pracuje już nad trzecią częścią SHENMUE. Nie podano przy tym żadnych konkretów, platformy docelowej, czy choćby przybliżonej daty wydania. Więcej szczegółów SEGA obiecała podać we wrześniu. [shi]

Polecany sklep wysyłkowy: WWW.starlite.com.pl
Star Lite
Ul.Minkusa 6 45-508 Opole
Sklep@starlite.com.pl
Spadające ceny
Wymiana Gier
W OFERCIE PS2-XBOX-GBA-GBA SP
Zadzwoń Sprawdź Ceny !!!
Tel:(077) 45-40-323
Kom:0601-963-444

Przed miesiącem odbyły się największe targi gier wideo - ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO (E3). Oprócz gąszczu zapowiedzi, twórcy uraczyli nas konkretnymi datami wydania swoich produktów, które ukażą się w Europie w przeciągu najbliższych miesięcy. [playman]

# PREMIERY 2003

## SIERPIEŃ

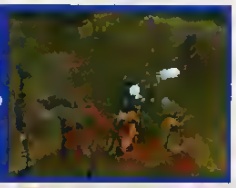
| | | | |
|---|---|---|---|
| ATV Mania | Take 2 | Wyścigi | PSX |
| Beach Xing Stunt Racer | Davilex | Wyścigi | PS2 |
| Beyblades | Atari | Akcja | PSX |
| Charlie's Angels | Ubi Soft | Akcja | GCN |
| Crimson Skies. High Road to R. | Microsoft | Strzelanina | Xbox |
| Cy Girls | Konami | Akcja | PS2 |
| Dark Chronicle | Sony | RPG | PS2 |
| Dead to Rights | EA | Akcja | PS2, GCN |
| Dinotopia: The Sunstone Odyssey | TDK | Akcja | Xbox |
| Dragon's Lair 3D | Ubi Soft | Przygodowa | Xbox |



### Aliens Vs Predator: Extinction

Firma: Electronic Arts
Gatunek: RTS
Data: Sierpień '03
Zapowiedź: PE#69

Strategia czasu rzeczywistego - dowodzisz jedną z trzech ras, aby wybudować bazę, utworzyć armię i... do boju!



| | | | |
|---|---|---|---|
| Futurama | SCi | Akcja | PS2, Xbox |
| High Speed Extreme Street Racer | Play It | Wyścigi | PS2 |
| Hunter: The Reckoning - Wayward | Vivendi | Akcja | PS2 |
| Indiana Jones and the E. Tomb | LucasArts | Przygodowa | PS2 |
| Jacked | 3DO | Wyścigi | PS2,Xbox,GCN |
| K-1 World Grand Prix | Konami | Boks | PS2 |
| Next Generation Tennis 2003 | Wanadoo | Tenis | Xbox |
| Psychonauts | Microsoft | Akcja | Xbox |
| Raging Blades | Wanadoo | Bijatyka | PS2 |



### Hardware Network Technology

Firma: Sony
Gatunek: Wojenna online
Data: Sierpień '03

Online'owa gra wojenna - zasiadasz w jednej z militarnych maszyn, mając za zadanie wyeliminować internetowych rywali!

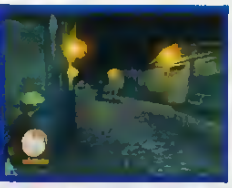


| | | | |
|---|---|---|---|
| Street Racing Syndicate | 3DO | Wyścigi | PS2,Xbox,GCN |
| The X Files: Resist or Serve | Vivendi | Survival-horror | PS2, Xbox |
| Tork | Microsoft | Platformowa | Xbox |
| US Open 2003 | Wanadoo | Tenis | PS2, Xbox |
| World Inter Pool Championship | Play It | Bilard | PS2 |
| X-treme Beach Soccer | DreamC. | Siatkówka | PS2 |

### The Great Escape

Firma: SCi
Gatunek: Przygodowa
Data: Sierpień '03
Zapowiedź: PE#63

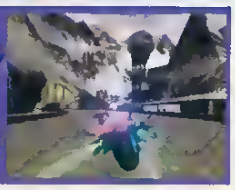
Konkurencyjna dla PRISONERS OF WAR przygodówka, w której mottem przewodnim jest ucieczka!



### XGRA: Extreme-G Racing Association

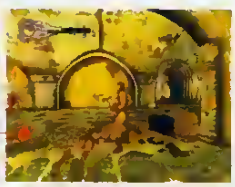
Firma: Acclaim
Gatunek: Wyścigi
Data: Sierpień '03
Zapowiedź: PE#68

Kozackie wyścigi futurystycznych motorów - czyżby pozycja WIPEOUTa była zagrożona?



## WRZESIEŃ

| | | | |
|---|---|---|---|
| Alter Echo | THQ | Akcja | PS2, Xbox |
| Backyard Wrestling: Don't Try TAH | Eidos | Wrestling | PS2, Xbox |
| Buffy the Vampire Slayer: Chaos B. | Vivendi | Akcja | PS2,Xbox,GCN |
| Colin McRae Rally 04 | Codemasters | Wyścigi | PS2, Xbox |
| Conan: The Dark Axe | TDK | Akcja | Xbox, GCN |
| Conflict: Desert Storm 2 | SCi | Strzelanina | PS2, Xbox |
| Daredevil | THQ | Akcja | PS2 |



### Colin McRae Rally 04

Firma: Activision
Gatunek: Akcja
Data: Wrzesień '03
Zapowiedź: w k. numerze

Sequel bardzo udanych wyścigów szutrowych, tym razem z większą ilością funek i nieco usprawnioną grafiką! Za miesiąc test wersji beta!



| | | | |
|---|---|---|---|
| Dinotopia: The Sunstone Odyssey | TDK | Akcja | GCN |
| Disney's Extreme Skate Adventure | Activision | Sportowa | PS2,Xbox,GCN |
| Dog's Life | Sony | Akcja | PS2 |
| Falcone. Into the Maelstrom | Virgin | FPS | PS2, Xbox |
| Freedom Soldiers of Liberty | EA | Akcja | PS2, Xbox |
| Freestyle MetalX | Midway | Sportowa | PS2 |
| Galidor: Defenders of the Outer D | EA | Akcja | PS2, GCN |
| Gladius | LucasArts | RPG | PS2,Xbox,GCN |
| Good Cop Bad Cop | Revolution | Akcja | PS2 Xbox GCN |



### Conflict: Desert Storm 2

Firma: SCi
Gatunek: Strzelanina
Data: Wrzesień '03
Zapowiedź: PE#71

Sequel świetnego taktycznego shootera TPP, w którym kontrolujemy grupkę czterech żołnierzy, wykonując misje w imię ojczyzny!



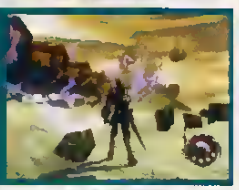
| | | | |
|---|---|---|---|
| Hugo : Bukkazoom | ITE Media | Wyścigi | PS2 |
| London Racer: World Challenge | Davilex | Wyścigi | PS2 |
| Madden NFL 2004 | EA | Sportowa | PSX,PS2,X GC |
| NHL 2004 | EA | Hokej | PS2,Xbox,GCN |
| Otogi: Myth of Demons | From S | Akcja | Xbox |
| Outlaw Golf 2 | Simon&S | Golf | PS2 |
| Outlaw Volleyball | TDK | Siatkówka | Xbox |
| Reel Fishing III | Ubi Soft | Łowienie ryb | PS2 |
| Rugby 2004 | EA | Sportowa | PS2 |



### Otogi: Myth of Demons

Firma: From Software
Gatunek: Action-adventure
Data: Wrzesień '03
Zapowiedź: PE#68

Efektowna, szybka i ostra młócka z naleciałościami sRPeGa, w nieco zeschizowanych, nietuzinkowych japońskich klimatach!



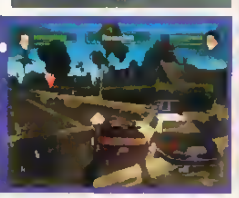
| | | | |
|---|---|---|---|
| Soul Calibur II | Namco | Bijatyka | PS2 Xbox,GCN |
| Spawn | Namco | Akcja | PS2,Xbox,GCN |
| Splashdown: Rides Gone Wild | THQ | Sporty wodne | PS2 |
| Star Wars. Knights of the Old R. | LucasArts | RPG | Xbox |
| Starsky & Hutch | Empire | Wyścigi | GCN |
| The Haunted Mansion | TDK | Akcja | PS2, Xbox |
| The Nabbit | Vivendi | Akcja | PS2 Xbox,GCN |
| The Italian Job: LA Heist | Eidos | Wyścigi | PS2,Xbox,GCN |



### True Crime: Streets of L.A.

Firma: Activision
Gatunek: Akcja
Data: Wrzesień '03
Zapowiedź: PE#63

Gangsterski mix strzelaniny, samochodówki i bijatyki, mogący stać się znaczącą konkurencją dla GTA3!

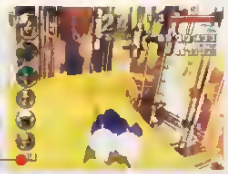


| | | | |
|---|---|---|---|
| The King of Route 66 | Sega | Wyścigi | PS2 |
| The Simpsons Hit & Run | Vivendi | Wyścigi | PS2,Xbox,GCN |
| Thorgal: Odin's Curse | DreamC. | Akcja | PS2 |
| Tiger Woods PGA Tour 2004 | EA | Golf | PS2,Xbox,GCN |
| True Crime: Streets of L.A. | Activision | Akcja | PS2 Xbox,GCN |
| UFC: Sudden Impact | TDK | Bijatyka | PS2 |
| Unlimited Saga | Atari | RPG | PS2 |
| Warhammer 40,000: Fire Warrior | THQ | Shooter FPP | PS2 |
| World Racing | TDK | Wyścigi | PS2 |
| WWE Raw 2. Ruthless Aggression | THQ | Wrestling | Xbox |
| Yu Gi-Oh! Duelists of the Roses | Konami | Przygodowa | PS2 |
| Zone of the E.: The 2nd Runner | Konami | Akcja | PS2 |



# PAŹDZIERNIK

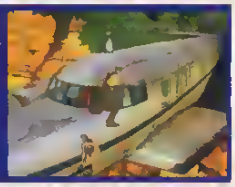
| | | | |
|---|---|---|---|
| Broken Sword The Sleeping Dragon | THQ | Przygodowa | PS2, Xbox |
| Bulletproof Monk | Empire | Akcja | PS2,Xbox,GCN |
| Crouching Tiger, Hidden Dragon | Ubi Soft | Akcja | PS2 |
| Curse The Eye of Isis | Wanadoo | Survival-horror | PS2, Xbox |
| Dance UK | Bigben | Muzyczna | PSX PS2 |
| Dragon Ball Z: Budokai | Atari | Bijatyka | GCN |
| Dungeons & Dragons Heroes | Atari | RPG | Xbox |
| F-Zero GX | Nintendo | Wyścigi | GCN |



## Broken Sword: The Sleeping Dragon

**Firma:** THQ
**Gatunek:** Przygodowa
**Data:** Październik '03
**Zapowiedź:** PE#69

Kontynuacja znanej, bardzo wciągającej serii gier przygodowych, tym razem w trzecim wymiarze!



| | | | |
|---|---|---|---|
| Fallout: Brotherhood of Steel | Vivendi | Akcja | PS2, Xbox |
| Ghost Master | Empire | RTS | Xbox |
| Grabbed by the Ghoulies | Microsoft | Bijatyka | Xbox |
| Harvest Moon: A Wonderful Life | Ubi Soft | RPG | GCN |
| Kya: Dark Lineage | Atari | Akcja | PS2 |
| LMA Manager 2004 | Codemasters | Manager | PS2, Xbox |
| NBA Jam | Acclaim | Koszykówka | PS2, Xbox |
| Pitfall: Harry | Activision | Akcja | PS2,Xbox,GCN |
| Secret Weapons Over Normandy | LucasArts | Strzelanina | PS2, Xbox |



## Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike

**Firma:** LucasArts
**Gatunek:** Strzelanina
**Data:** Październik '03
**Zapowiedź:** PE#70

Podana w niezwykle pięknej oprawie A/V strzelanina kosmiczna, tym razem z możliwością opuszczenia pojazdu!



## XIII

**Firma:** Ubi Soft
**Gatunek:** Shooter FPP/ Przygodowa
**Data:** Październik '03
**Zapowiedź:** PE#58

Połączenie shootera FPP z elementami przygodowymi, całość podana z wciągającą fabułą, w cel-shadingowym ujęciu!



| | | | |
|---|---|---|---|
| Sphinx and the Shadow of Set | THQ | Platformowa | PS2 GCN |
| Star Wars Rogue S. III: Rebel Strike | LucasArts | Strzelanina | GCN |
| Teenage Mutant Ninja Turtles | Konami | Bijatyka | PS2 Xbox,GCN |
| The Haunted Mansion | TDK | Akcja | GCN |
| T. Clancy's Ghost Recon: Island T | Ubi Soft | Shooter FPP | Xbox |
| Wallace and Gromit in Project Zoo | BAM! | Przygodowa | PS2,Xbox,GCN |
| WWE WrestleMania XIX | THQ | Wrestling | GCN |
| XIII | Ubi Soft | FPS | PS2, Xbox |



# LISTOPAD

## Dead or Alive Online

**Firma:** Tecmo
**Gatunek:** Bijatyka Online
**Data:** Listopad '03

Znana, niezwykła bijatyka 3D, tym razem z możliwością walki w Necie, za sprawą opcji Xbox Live!



| | | | |
|---|---|---|---|
| 1080 Avalanche | Nintendo | Snowboarding | GCN |
| AC Milan Club Football | Codemasters | Sportowa | PS2, Xbox |
| Air Force Delta Strike | Konami | Strzelanina | PS2 |
| Ajax Club Football | Codemasters | Sportowa | PS2, Xbox |
| Alias | Acclaim | Akcja | PS2, Xbox |
| Arsenal Club Football | Codemasters | Sportowa | PS2, Xbox |
| Aston Villa Club Football | Codemasters | Sportowa | PS2, Xbox |
| Barcelona Club Football | Codemasters | Sportowa | PS2 Xbox |



## Jak II: Renegade

**Firma:** Naughty Dog
**Gatunek:** Platformowa
**Data:** Listopad '03
**Zapowiedź:** PE#69

Genialne przygody dwóch zakręconych bohaterów - jeszcze więcej skakania, zbierania i biegania!



| | | | |
|---|---|---|---|
| Battlestar Galactica | Vivendi | Akcja | PS2 Xbox |
| Bayern Munchen Club Football | Codemasters | Sportowa | PS2, Xbox |
| Beyond Good & Evil | Ubi Soft | Akcja | PS2,Xbox,GCN |
| Bionicle | EIA | Akcja | PS2,Xbox,GCN |
| Borussia Dortmund Club Football | Codemasters | Sportowa | PS2, Xbox |
| Castlevania: Lament of Innocence | Konami | Platformowa | PS2 |
| Celebrity Deathmatch | Take 2 | Bijatyka | PS2 Xbox GCN |
| Celtic Club Football | Codemasters | Sportowa | PS2, Xbox |
| Chelsea Club Football | Codemasters | Sportowa | PS2, Xbox |
| Club Football | Codemasters | Sportowa | PS2, Xbox |
| Destruction Derby Arenas | Sony | Wyścigi | PS2 |
| Disney's Party | EA | Party-game | GCN |
| ESPionage | Midway | Akcja | PS2 Xbox GCN |
| EverQuest Online Adventures | Sony | RPG Online | PS2 |
| FIFA Football 2004 | Electronic Arts | | PS2 Xbox,GCN |
| Four Horsemen of the Apocalypse | 3DO | Akcja | PS2,Xbox,GCN |
| Ghost Master | Empire | RTS | PS2 |
| Gladiator: Sword of Vengeance | Acclaim | Akcja | PS2, Xbox |

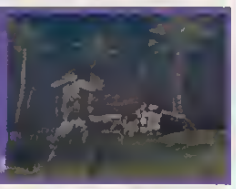




## Medal of Honor: Rising Sun

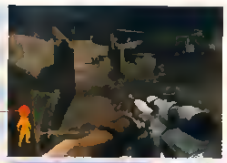
**Firma:** Electronic Arts
**Gatunek:** Shooter FPP
**Data:** Listopad '03
**Zapowiedź:** PE#68

Przeróbka zapowiadająca się kontynuacja, tym razem w samym środku ataku na Pearl Harbor. Gra ma wielki potencjał!






| | | | |
|---|---|---|---|
| Hamburg Club Football | Codemasters | Sportowa | PS2, Xbox |
| Harry Potter and the P Stone | EA | Akcja | PS2 Xbox GCN |
| Harry Potter: Quidditch World Cup | EA | Wyścigi | PS2,Xbox,GCN |
| Hunter: The Reckoning Redeemer | Vivendi | Akcja | Xbox |
| Inter Milan Club Football | Codemasters | Sportowa | PS2, Xbox |
| IronStorm | Wanadoo | Akcja | PS2 |
| James Bond 007 Everything or N. | EA | Akcja | PS2, Xbox, GCN |
| Juventus Club Football | Codemasters | Sportowa | PS2, Xbox |



## Mario Kart: Double Dash!!



**Firma:** Nintendo
**Gatunek:** Wyścigi
**Data:** Listopad 03
**Zapowiedź:** PE#71

Jedna z najmilniej zapowiadających się pozycji na Kostkę od wielkiego N - tym razem wyścigi w parach.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Leeds Club Football | Codemasters | Sportowa | PS2, Xbox |
| Liverpool Club Football | Codemasters | Sportowa | PS2, Xbox |
| Mafia | Take 2 | Akcja | PS2, Xbox |
| Magic: The Gathering Battlegrounds | Atari | RTS | Xbox |
| Mario Kart: Double Dash!! | Nintendo | Wyścigi | GCN |
| Manchester United Club | Codemasters | Sportowa | PS2, Xbox |
| McFarlane's Evil Prophecy | Konami | Akcja | PS2 |
| Medal of Honor: Rising Sun | EA | Shooter FPP | PS2,Xbox,GCN |
| Metal Arms: Glitch in The System | Vivendi | Akcja | Xbox, GCN |



## Pro Evolution Soccer 3



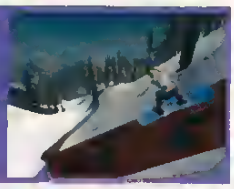
**Firma:** Konami
**Gatunek:** Sportowa
**Data:** Listopad '03
**Zapowiedź:** PE#71 - "Kącik..."

Klasa sama w sobie! Kolejna edycja fenomenalnej gały od KONAMI nie może zawieść!

| | | | |
|---|---|---|---|
| My Street | Sony | Gierki Online | PS2 |
| Ninja Gaiden | Tecmo | Akcja | Xbox |
| Operation Flashpoint: Cold War Crisis | Codemasters | Shooter FPP | Xbox |
| Pikmin 2 | Nintendo | Akcja/Strategia | GCN |
| Pilot Down | Wanadoo | Akcja | PS2, Xbox |
| Premier Manager 03/04 | Zoo | Manager | PS2 |
| Prince of Persia: The Sands of Time | Ubi Soft | Akcja | PS2 Xbox GCN |
| Rangers Club Football | Codemasters | Sportowa | PS2, Xbox |
| Real Madrid Club Football | Codemasters | Sportowa | PS2, Xbox |



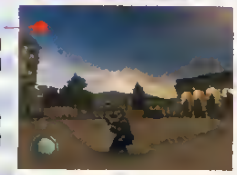
## SSX3



**Firma:** Electronic Arts
**Gatunek:** Snowboard
**Data:** Listopad '03

Jeszcze więcej trików, tras, postaci i miodu - SSX3 (tytuł roboczy) nadjeżdża!

| | | | |
|---|---|---|---|
| Silent Scope Complete | Konami | Akcja | Xbox |
| Sniper Elite | Wanadoo | Akcja | PS2 |
| SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini B. | THQ | Platformowa | PS2 Xbox,GCN |
| SpyHunter 2 | Midway | Wyścigi | PS2,Xbox,GCN |
| Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy | LucasArts | Akcja | Xbox |
| Tak and The Power of JuJu | THQ | Akcja | PS2 |
| Terminator 3: Rise of the Machines | Atari | Shooter FPP | PS2 Xbox GCN |
| The Lord of the Rings: TRotK | EA | Akcja | PS2,Xbox,GCN |
| TC Ghost Recon: Island Thunder | Ubi Soft | Shooter FPP | PS2 |
| TC Rainbow Six 3: Raven Shield | Ubi Soft | Shooter FPP | Xbox |
| Tony Hawk Underground | Activision | Skateboarding | PS2 Xbox GCN |
| Top Spin | Microsoft | Sportowa | Xbox |
| Urban Freestyle Soccer | Acclaim | Sportowa | PS2 Xbox GCN |
| Virtual On Marz | Sega | Akcja | PS2 |
| Voodoo Vince | Microsoft | Platformowa | Xbox |
| XIII | Ubi Soft | Shooter FPP | GCN |

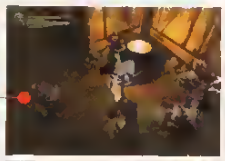


## W 2003 powinny ukazać się:

| | | | |
|---|---|---|---|
| BattleBots | THQ | Akcja | PS2, GCN |
| Broken Sword: The Sleeping Dragon | THQ | Przygodowa | GCN |
| Crank the Weasel | Midway | Platformowa | PS2 |
| Delta Force – Black Hawk Down | NovaLogic | Akcja | PS2, Xbox |
| Doomsday Rescue | Midway | Wyścigi | PS2 |
| Face Off | Cryo | Nakej | PS2, Xbox |
| Judge Dredd: Dredd Vs. Death | Vivendi | Shooter FPP | PS2 |
| NBA Live 2004 | EA | Koszykówka | PS2 Xbox GCN |
| Nitrocity | Midway | Wyścigi | PS2, Xbox, GCN |
| Rolling | SCi | Sportowa | PS2, Xbox, GCN |
| Rubu Tribe | Interplay | Przygodowa | GCN |
| Tak and The Power of JuJu | THQ | Akcja | GCN |
| True Fantasy Live Online | Microsoft | RPG Online | Xbox |
| Worms 3 | Activision | Akcja | PS2, Xbox, GCN |
| Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses | Konami | Przygodowa | GCN |

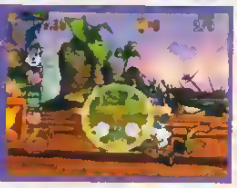
# GRUDZIEŃ

| | | | |
|---|---|---|---|
| Amped 2 | Microsoft | Snowboarding | Xbox |
| Armed & Dangerous | LucasArts | Akcja | Xbox |
| Bad Boys II | Empire | Shooter FPP | PS2,Xbox,GCN |
| Baldur's Gate: Dark Alliance II | Vivendi | RPG | PS2, Xbox |
| Billy Hatcher and the Giant Egg | Sega | Platformowa | GCN |
| Corvette: Zeza to Gone | TDK | Wyścigi | PS2, Xbox |
| Crash Nitro Kart | Vivendi | Wyścigi | PS2,Xbox,GCN |
| Deus Ex: Invisible War | Eidos | Shooter FPP | Xbox |
| Final Fantasy Crystal Chronicles | Nintendo | RPG | GCN |
| Final Fantasy X-2 | Square Enix | RPG | PS2 |
| Full Throttle: Hell on Wheels | LucasArts | Akcja | PS2, Xbox |
| Ghosthunter | Sony | Akcja | PS2 |
| Goblin Commander: Unleash The H. | Jaleco | Akcja | PS2,Xbox,GCN |
| Gran Turismo 4 | Sony | Wyścigi | PS2 |
| Headhunter: Redemption | Sega | Przygodowa | PS2, Xbox |





## Crash Nitro Kart



**Firma:** Vivendi
**Gatunek:** Wyścigi
**Data:** Grudzień '03
**Zapowiedź:** PE#70

Następca miodnego CTR z PSX'a! Przygotować Multi-Tapy, złocisto napoje i gromadkę znajomych - mam nadzieję, że Multiplayer znowu da popalić!!!

| | | | |
|---|---|---|---|
| Kill switch | Namco | Akcja | PS2, Xbox |
| Legacy of Kain: Defiance | Eidos | Akcja | PS2, Xbox |
| Links 2004 | Microsoft | Golf | Xbox |
| Metal Gear Solid: The Twin Snakes | Konami | Przygodowa | GCN |
| NBA 2K4 | Sega | Koszykówka | PS2, Xbox |
| NHL 2K4 | Sega | Hokej | PS2, Xbox |
| Ratchet & Clank 2: Going C | Sony | Platformowa | PS2 |
| Rise to Honour | Sony | Akcja | PS2 |
| RoadKill | Midway | Wyścigi | PS2 Xbox,GCN |
| RPM Tuning | Wanadoo | Wyścigi | PS2 |
| Sega GT Online | Sega | Wyścigi | Xbox |
| Star Trek: Shattered Universe | TDK | Akcja | PS2, Xbox |
| Street Racer | Wanadoo | Wyścigi | PS2 |
| Sudoku | Microsoft | RPG | Xbox |
| SWAT: Global Strike Team | Vivendi | Shooter FPP | Xbox |
| Syphon Filter: The Omega Strain | Sony | Akcja | PS2 |
| The Fast And The Furious | Vivendi | Wyścigi | PS2, Xbox |
| The Lord Of The Rings: ITaI | Vivendi | Akcja | PS2, Xbox |





## Gran Turismo 4



**Firma:** Sony
**Gatunek:** Wyścigi
**Data:** Grudzień '03
**Zapowiedź:** PE#70, #71 - "Relacja..."

Czwarta edycja przerajcownych wyścigów od geniuszy z POLYPHONY! Na opcję "on-line" przyjdzie jednak jeszcze poczekać...

## Final Fantasy X-2



**Firma:** Squaresoft
**Gatunek:** RPG
**Data:** Grudzień '03
**Zapowiedź:** PE#66, #69

Fantazja nie zna granic (i końca:)! Każdy miłośnik RPG z niecierpliwością czeka na drugą część "dziesiątki"!

| | | | |
|---|---|---|---|
| Thief 3 | Eidos | Akcja | Xbox |
| This Is Football 2004 | Sony | Sportowa | PS2 |
| Time Crisis 3 | Sony | Shooter | PS2 |
| Worms 3D | Sega | Akcja | PS2,Xbox,GCN |
| Wrath Unleashed | LucasArts | Akcja | PS2, Xbox |
| Zanzarah: The Hidden Portal | Xicat | Przygodowa | PS2 Xbox GCN |

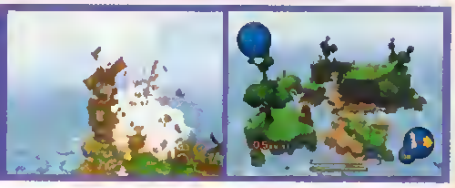
## Metal Gear Solid: The Twin Snakes



**Firma:** Konami
**Gatunek:** Przygodowa/Akcja
**Data:** Grudzień '03
**Zapowiedź:** PE#71 - "Relacja..."

Remake PSX'owego METAL GEAR SOLID, z grafiką na miarę konsoli Next-Gen! Palce lizać!

## Worms 3D



**Firma:** Activision
**Gatunek:** Akcja
**Data:** 2003
**Zapowiedź:** PE#69

Wojenne zmagania przebiegłych "glizd", ponownie na ekranach naszych telewizorów - tym razem w środowisku 3D!

# PRZEGLĄD OCEN INTERNETOWYCH

przyg. pLaYmAn

| NAZWA GRY | PLATFORMA | OCENA: www.VideoGames.com | www Gamerankings.com | www.1up.com | PSX EXTREME |
|---|---|---|---|---|---|
| Boulder Dash EX | GBA | - | - | 7,0 | 7+ |
| Brute Force | Xbox | 7,0 | 80,2% | 8,1 | 7-/8 |
| Burnout 2: Point of Impact | GCN | 8,0 | 86,0% | 8,0 | 8 |
| Burnout 2: Point of Impact | Xbox | 8,0 | 86,0% | 8,0 | 8 |
| Castlevania: Aria of Sorrow | GBA | 8,0 | 90,4% | 9,3 | 8+ |
| Cel Damage | GCN | 6,7 | 84,4% | 8,3 | 8- |
| Cel Damage | Xbox | 6,7 | 87,3% | 8,0 | 8- |
| Crazy Taxi: Catch a Ride | GBA | - | 52,2% | 6,5 | 6 |
| Donkey Kong Country | GBA | 7,0 | 77,0% | 8,0 | 6 |
| Dynasty Warriors 4 | PS2 | 7,1 | 81,0% | - | 8- |
| Enter The Matrix | PS2 | 6,4 | 66,6% | 7,2 | 6 |
| Enter The Matrix | Xbox | 6,4 | 70,4% | 7,2 | 6 |
| Evil Dead: A Fistful of Boomstick | PS2 | 5,3 | 63,6% | 6,4 | 6 |
| Golden Sun: The Lost Age | GBA | 8,0 | 86,6% | 8,0 | 8 |
| Hulk: Unleash The Fury | GCN | 8,0 | 72,6% | 8,0 | 8+ |
| Hulk: Unleash The Fury | PS2 | 7,1 | 70,4% | 8,0 | 8+ |
| Hulk: Unleash The Fury | Xbox | 7,1 | 71,7% | 6,5 | 6+ |
| IndyCar Series | PS2 | 6,5 | 71,9% | 6,5 | 8- |
| Mobile Light Force 2 | PS2 | 6,0 | 57,0% | - | 2 |
| Moto GP 2 | Xbox | 6,0 | 87,0% | 8,0 | 8 |
| NBA Street Vol. 2 | GCN | 6,4 | 86,5% | 9,1 | 8- |
| NBA Street Vol. 2 | PS2 | 6,4 | 86,7% | 8,4 | 8- |
| NBA Street Vol. 2 | Xbox | 6,4 | 87,4% | 8,4 | 8- |
| Pokemon | GBA | 6,1 | 83,1% | 6,5 | 8 |
| Red Faction 2 | Xbox | 7,4 | 79,2% | 8,3 | 7+ |
| Resident Evil: Zero | GCN | 6,0 | 83,1% | 8,2 | 8+ |
| Return To Castle Wolfenstein: Op. Resurrection | PS2 | 4,0 | 66,4% | 7,0 | 7+ |
| Return To Castle Wolfenstein: Tides of War | Xbox | 8,2 | 85,0% | 8,3 | 8 |
| Sega Bass Fishing | GBA | - | 55,0% | 7,0 | 6 |
| Silent Hill 3 | PS2 | - | 84,0% | 9,2 | 8+ |
| Socom: U.S. Navy Seals | PS2 | 8,0 | 83,8% | 7,8 | 8 |
| Speed Kings | GCN | 7,0 | 56,2% | 6,0 | 6- |
| Speed Kings | PS2 | 7,6 | 58,2% | 5,5 | 6- |
| Speed Kings | Xbox | 7,6 | 61,5% | 5,8 | 6- |
| State of Emergency | Xbox | 7,8 | 69,4% | 6,6 | 8+ |
| The King of Route 66 | PS2 | 6,0 | 58,6% | 6,8 | 8+ |
| The Legend of Zelda: The Wind Waker | GCN | 8,3 | 95,5% | 9,8 | 8+ |
| The Sims | GCN | 7,9 | 84,4% | 8,0 | 8- |
| The Sims | Xbox | 7,9 | 84,7% | 8,0 | 8- |
| Tom Clancy s Splinter Cell | GBA | 7,6 | 78,0% | 8,0 | 7+ |
| Ultimate Fighting Championship: Tapout 2 | Xbox | 6,7 | 68,7% | 7,1 | 7 |
| Wakeboarding Unleashed Feat. Shaun Murray | PS2 | 7,3 | 83,4% | 8,0 | 8 |
| Wakeboarding Unleashed Feat. Shaun Murray | Xbox | 7,3 | 83,2% | 8,4 | 8 |
| World Ware, Inc: Mega Micrograme$ | GBA | 9,1 | 88,8% | 9,0 | 8 |
| Wings | GBA | - | 88,2% | 7,9 | 8 |
| WWE Crush Hour | GCN | 5,7 | 54,8% | 6,5 | 6 |
| WWE Crush Hour | PS2 | 6,7 | 55,1% | 6,2 | 6 |
| X-Men 2: Wolverine s Revenge | GCN | 5,0 | 62,0% | 6,5 | 6 |
| X-Men 2: Wolverine s Revenge | PS2 | 6,0 | 60,3% | 7,3 | 6 |
| X-Men 2: Wolverine s Revenge | Xbox | 6,0 | 62,0% | 6,0 | 6 |
| Yager | Xbox | - | 74,3% | - | 6 |

W wersji PAL ostatnio pojawiły się:
**PS2:** DEF JAM VENDETTA, DYNASTY WARRIORS 4, RESIDENT EVIL: DEAD AIM (PALOWA WERSJA BIOHAZARD: GUN SURVIVOR 4)
**Xbox:** MIDNIGHT CLUB 2, MOTOGP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 2
**GC:** DEF JAM VENDETTA, HITMAN 2, HUNTER: THE RECKONING, THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

## Pigułka...

ATARI ogłosiło nowy projekt oparty na znanym serialu animowanym "Transformers" (resoraki zamieniające się w roboty). Gra ukaże się pod nazwą TRANSFORMERS ARMADA. PRELUDE TO EREGON i wstępnie zapowiedziana została na wiosnę przyszłego roku. Pojedynki z widoku TPP, w pełni trójwymiarowe środowisko oraz trzy grywalne "postacie" (można walczyć jako samochód lub jako robot) - to tak w największym skrocie. Każdy z bohaterów posiada jakieś unikalne ciosy i ataki, m.in. wyrzutnię rakiet czy mechaniczne działka. Popierdółka, ale tematyka fajna. [shi]



W oficjalnym oświadczeniu prasowym MICROSOFTu z połowy lipca czytamy, że firma Gatesa sprzedała jak do tej pory ponad 9,4 mln egzemplarzy konsoli Xbox (cały świat). Do końca bieżącego roku fiskalnego, czyli w przypadku MS do czerwca 2004, gigant z Redmond zakłada, że sprzęt znajdzie ogółem już od 14,5 do 16 mln. nabywców. I wydaje się, iż szacunki te nie są przesadzone - wystarczy spojrzeć na line-up nadchodzących gier. [shi]






# EXTREME PARTY 4

## TEGO TEŻ POWINNI ZABRONIĆ

**Na początek troszkę historii...**
Wszystko zaczęło się w 2000 roku, od przypadkowej rozmowy na IRC-u i kilku luźnych propozycji rzuconych przez Aja i HIV'a. Z czasem pomysł spotkania z Czytelnikami PE ewoluował do tego stopnia, ze zdecydowaliśmy się, zamiast sali gimnastycznej, wynająć jedną z większych i najbardziej popularnych śląskich dyskotek - Piramidę. I tak, dnia 2 maja, blisko 1500 Greczy z całej Polski zapisało się na kartach historii jako uczestnicy pierwszej adycji zlotu pod szyldem EXTREME PARTY. Rok później zalundowaliśmy Wam niamal identyczną imprezę - ponownie w długi weekend maja, w Piramidzie lał się pot z setek Graczy uczestniczących w licznych turniejach. W ubiegłym roku przełamaliśmy "dyskotakową" formę imprezy i zorganizowaliśmy bardziej kameralna, ala i bardziej hardcore'owa EXTREME PARTY. Wybór padł na Szymocice - małą miejscowość leżącą w gminie Nędza, niadaleko Gliwic i Rybnika. Pod koniac września ponad 300 osób pojawiło się przed bramami ośrodka, rozpoczynając tym samym pierwszą dwudniową adycję zlotu, który zapisał się jako bardzo udany, zbierając wiela pozytywnych opinii. Ta pchnęły nas do zorganizowania "powtórki z rozrywki", jak na "parzyete" EXTREME PARTY przystało.

**Szymocice, 30 - 31 sierpala 2003 r., Ośrodek Wypoczynku Niedzielnego**
W sobotę 30 sierpnia, wszyscy zeinteresowani zobowiązani są stawić się przad wejściem do ośrodka, którago - idąc lub jedąc - ciężko nie znaleźć w Szymocicach. Gorzej z samymi Szymocicami. Na szczęście tuż obok, bo niespełna pół kilometra, jest dworzac PKP, na ktorym stają nawat pociągi.) O godzinia 10 00 nasza ekipa wraz z szafem tegoz przybytku, zacznia rozdzielać klucze do domków (24 przeznaczona są dla Was), na analogicznych zasadach jek przed rokiem. W piarwszaj kolejności będą rozdewana klucza GRUPOM osób (6 - 10) z największą ilością przywlazionego sprzętu grającego (TV/konsole).

Powtarzamy, zaby nie było niedomówień (niektórzy są mało kumaci). Wy za swojej strony zapawnić sobia musicie sprzęt do grania - gry, pady, kabla i oczywiścia konsola i talawizory. Ubiegłoroczna impreza udowodnila, za przytachanie koneoli, a nawet małago TV to pryszcz dla prawdziwego Gracza. Redekcja jest w stanie użyczyć kilku TV, która wstawimy do domków z największą ilością przywiezionych konsol (zeby się nia marnowały). Kto nic ze sobą nie przywiezie, tan nie ma prawa marudzić, ża się nudzi (a czy to możliwe? ).

Aha, ne EP4 będzie prądl Oto odpowiedź ne pytanie, które zadeweła większosć mocno niarozgarniętych dzwoniących (na internetowym lorum taz się pojawiło). Na przyszłość radzimy bardziej wnikliwia przeczytać tekst, w którym mowa była o NAMIOTACH, gdzia tylko PRAWDOPODOBNIE nie będzia dostępu do prądu (a zatam nia będzie sansu przywozić ze sobą sprzętu, chyba że do rozstawienia w kawiarni/światlicy. Jadnak na upartego mozna pociągnąć prąd do namiotów).

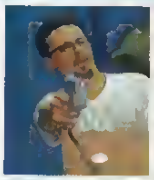
Ceny.
...kształtują się następująco. namiot 8 zł (+4 zl za kazdą osobę), domak 70 zł (przy szaściu osobach wychodzi ok. 12 zł/os.). Do wynajęcia domku potrzabne będzia jedna pełnoletnia osoba, która ważmie na siebie odpowiedzialnosć zań. Osoby poniżaj 18 roku zycia mogą uczastniczyć w zlocie pod warunkiem posiadania przy sobie pisamnaj zgody jednego z rodziców (traść "Wyrazam zgodę na uczestnictwo mojago syna/córki w zlocie konsolomaniaków w Szymocicach, w dniach 30 - 31 sierpnia 2003 r. Podpisano..."). W bufecia, na miajscu, dostępna będą ciepłe posiłki (menu dłuzsze niz przed rokiem) oraz napoje i lane piwo (3 zł/0,5 l).

Atrakcje.
Oczywiścia nia zebrakła tradycyjnych Crezy Compos: przeciąganie liny, picia coli na czas, nakładanie "gumki" na

---

### Sciera
sciera@psxextreme.pl

**dziedzina:** ogólno-arcadowo-wyścigowa
**aktualnie męczy:** Wakeboarding U., Midtown M3, Eye Toy



Odchodzę od EYE TOY i siadając przed monitorem, zaczęłam ruszać rękami w celu przesunięcia kilku stron w "rozpisce" bieżącego numeru PE. Co za schize. Od pięciu tygodni nie włączyłem telewizji - życie stało się proste i kolorowe, nie słyszę za znowu podatnicy kupili posłom nowego mercedesa albo od rezu dziesięć, czy też co sami posłowne uznali, że rzepak będzie idealny dla silnika w moim wozie (doszły mnie za to słuchy, że Dyrekcja Dróg Publicznych kupiła sobie 200 luksusowych samochodów, motorówki i domki letniskowe. Nie, nie ma kasy na drogi!.) Dalej trę w WAKEBOARDING UNLASHED, który ugruntował mnie w przekonaniu, że prostsze gry są lepsze. Wakecji nie miałem, bo składałem PORADNIK, a resztę czasu pochłonęło sprzątanie po remoncie. EXTREME PARTY zbliża się, a GOPA mi powiedział, że wyjeżdża (bo musi) do Niamiec i mi nie pomoże. Fajnie, znowu będę musiał biegać i wrzeszczeć do utraty głosu, a potem HIV spije mnie i będę mówił brzydkim rzeczy, które na drugi dzień powtórzy mi moja żona. Ech, to ja poproszę jeszcze jedno...☐ PS: Żenko, dzięki za skład opisu!

**Z kim grywasz poza redakcją?:** tylko z mojo: Oraj

---

### Koso
koso@psxextreme.pl

**dziedzina:** mycie okien
**aktualnie męczy:** Morrowind, Eye Toy, Golden Sun, flamenco:)



Ech, "siem dzieje" w tym miesiącu! Sciera urządził sobie wycieczki po śląskich wsiach wycinając nieświadomym niczego rolnikom piktogramy w plantacjach kobuczków, HIV poprowadził grupę polskich feministek na pokład "Longanerie" Myszaqa zjadły rosomaki (Adamantium, nie Andromantium:), a Playman jest głównym świadkiem w procesie o molestowanie dzieci przez dyrektora poznańskiego chóru... Ja z kolei wpadłem w siódmy EYE TOY, ćwiczę niektóre gry "na sucho", np. w autobusach. Chyba miałem gdzieś brudną koszulkę, bo ludzie się dziwnie patrzeli. W chwili gdy czytasz te słowa prawdopodobnie kapuję. Konsumuję z przedświątecznej okazji hiszpańskiego jakiś specjał, rzucając niekiedy słówka zasłyszane w "Esmeraldzie" (jestem na etapie "ke pasa", piszemnie własnej). (...) Odkryłem całkiem sympatyczny lokal w Katowicach, na dodatek z pięknymi kelnerkami, jakby wbrew obiegowej opinii, za co Śląsku dziewczyny rodzą się z twarzą malowaną węglem. Jestem pozytywnie zaskoczony! I opel do naszego kochanego redaktora naczelnego więcej wyrozumiałości na "kanciówkach"! Człowiek po trzech nockach bez snu i kilkunastu kawach w żołądku przestaje być maszyną;) ☐

**Z kim grywasz poza redakcją?:** z kumplami i... siostrą:)

---

### HIV
hiv@psxextreme.pl

**dziedzina:** gł. wyścigi i platformowki
**aktualnie męczy:** Midtown Madness 3, Midalght Club 2, TTT



Siuhalla!!! Wakacje w pełni, niestety nastał w końcu czas, kiedy trza się było wziąć za pracę. Nia ahyle się hae zgrzytow, ale dołam radę. Mało tego, MIDTOWN M. 3 wesaał mnie nosiwem. (...) Niektórzy skarżą się, że na mogą za mną pogadać, bowiem zmieniłem nr tel. kom. Podaję zatem aktualny: 0696 131 258 (korzystać w ostateczności). Gwoli ciekawostki: w Hong Kongu minuta rozmowy przez komórkę kosztuje w przeliczeniu... 5 groszy. Blach. (...) Wszystko wskazuje na to, że już wkrótce jedynym ratunkiem dla kierowców będzie tuning. Raturkiem przed musakrycznq utratą mocy. Na wnosie, 5 procent biokomponentów, czyli spirytusu (hu Gudzowaty!) bądź olaju rzepakowego w paliwie. Bo zamiast spalać się, będzie ciekło z wydechu co zresztą obecnie ma już miejsca (vide wykaz stacji benzynowych, które robią klientów w bambuko). Ech, Polska... (....) Przez przypadek dano mu było obejrzeć "Bunt Maszyn". Arnie to aktor drugoligowy (żadna nowość), dorosły Connor z d**** wzięty a i klimat ma fan. Ogólnie mozna zerknąć. (...) Ostatnie rozmyślywałem komputerowy test na IQ. Wynik, jaki osiągnąłem: 36. I co teraz będzie? Nie jest dobrze. Buahahaha! (...) Kacper rośnia jak na drożdżach, obecnie jest na etapie prób zabrania się do pionu. Wiarząc i harczy jak przystoi. Moja krew, moja krew!!! ( ) No to do następnego, siuhalla!!!☐

**Z kim grywasz poza redakcją?:** z bratem, Kivisem, żoną

---

### Shiva
shiva@psxextreme.pl

**dziedzina:** wsio, prócz RPG
**aktualnie męczy:** PES2, TR:AoD



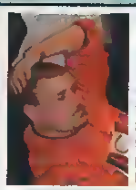
Huh, poznałem ostatnia świetną kobietę. Fajna grafika, dobrze dobrane tekstury, nawet anti-aliasing działa, ba zgłki to ona owszem ma, ale tylko te białe i bynajmniej nie na krawędziach. W czym problem? Za duże wymagania sprzętowe (...) Uprawiając kiuboturystykę wpadłem na pomysł, co by wreszcie samemu zrobić na imprezie. Zainteresowanych proszę o kontakt, w ostateczności mogę być wodzirejem podczas chrzcin, klasyka disco-polo nie jest mi obca (...) Gad niczelny ma teraz "stefkę" w domu, więc będzia męczył ludzi o fuksty 24 h/dobę. Żeby zobrazować to dosadniej, na Dziadu-Dziadu mu dwa profile (jeden w red. i drugi w domu), na i są aciatna sytuacje, za jest zalogowany jednocześnie na obu (!). Sześć razy dwa od czasów rozszczepienia atomu nia było większego zagrożenia dla tej planety. Z tym samym Ścierą zgodnie stwierdziliśmy ostatnio, że trzeba wreszcie wyjechać gdzieś na urlop, choćby na kilka dni, po czym wymieniliśmy maile o treści "wdzię, że loz nigdzie nie pojechałeś." i pozdrowieniu wszystkich, którzy muszą pracować w okresie wakacji. Koso jak tam mycie szyb...?☐

**Z kim grywasz poza redakcją?:** z bratem

---

### Gamera
gamera@psxextreme.pl

**dziedziaa:** wyścigi (tylko bez arcadowych)
**aktualnie męczy:** Formula One 2003 i załatwianie wesela



Stoję samochodem grzecznie na skrzyżowaniu w Rudzie Śląskiej i przepuszczam kierowców jadących z boku... i jak mi coś nie przymili w tył samochodu! Po sekundzie, może dwóch, z mocnych ust dobiegł mnie wiarszyk, ale WIĘKSZ przeklenstw i obelg w kierunku tyłu samochodu. Gość ma naprawdę szczęście, że zachciało mi się bułki kwiatowo za uratowanie zdrowia, a może i życia. Tylko dzięki jej uspokajającym słowom w moim kierunku, nie połamałem gnojowi rąk i nóg. Więcej takich polantów na drodze a nagleń strzo w głupi sposób życie. Zamiast trzymać kierownicą i patrzeć na drogę, debil chyba ściskał nogę laski, która siedziała obok niego i była pewnym wszystkim bardziej wystraszona niz Goloto podczas walki z Tysonem. Napatrzył się na "Za szybkich, za wściekłych" w kinie i ma gdzies przepisy drogowe (a propos, zarąbisty film. BURNOUT w wersji live). Na "uspokojenie" musiałem sobie walnąć marcelen w "Formułki !" które musiałem zrecenzować do obecnego numeru. Prawie pięć dni to przeszcz pesiłka, by przejechać cztery sezony w jednej i jeden sezon w drugą gierkę. Nia ma za, efekt tego grania czuję do dziś, łeb mnie nawala jak diabli (a poza tym jakieś choróbska mnie napadło i łamie mnie wszędzie). Cała szczęście, za się wyrobiłem i teraz idę na odsepsol. Dobranoc.☐

**Z kim grywasz poza redakcją?:** z bracikiem Mariuszem

---

### Myszaq
myszaq@psxextreme.pl

**dziedziaa:** krwawe strzelaniay i ckliwe filmy
**aktualnie męczy:** Dino Crisis 3, DH: VENDETTA, Wakeboarding, Matrix



Po ciężkich bojach i przeprawach z pracą dyplomową obroniłem się! Ech, mam formalnie wyższe wykształcenie i mogę iść sprzedawać frytki w McDonalds. Koniec z "inteligentnymi mocno" tekstami? Czas na tabelki i wykresy a'la Stat? Tiaaaa, oczywiście... Z cyklu historie z życia wzięte stoję kiedyś wieczorem przy kiosku, czekając na jakiś tram mocny tramwaj i z nudów zacząłem czytać nagłówki gazet. Pismo dla kobiet: "Mężczyźni myślą o jednym, a my to wiemy!" Normalnie myśl godna Nobla. Gdzieś za autorka tego tekstu z tą tajemną wiedzą zrobiła - mezo np. notesiki? Lecę dalej, a tu "Jak zostać dziewczyną z zajami". Natomiast w Polsce dozwolone są takie operacje (i kto jest dawcą?)?! Pszmej już była lepiej, bo tylko "Ona ma gali pach i czy on poślubił dziewczynę z buszu?" (oczywiście) oraz "Joneczek ugotował swojego psa" (bo zupa była za słona?). Rewelacje! I to czytane "extrima" grozi kolechwem tak? ( ) Miraz gier, komiksów i filmów coraz mocniejszy. Wszystko przenika wszystko. Naprawdę ciekawa era przed nami. I nawet dla polskich developerów potrafi zamrugać swatełka. PAINKILLER zapowiada się bardzo odlonia i trafi na X'ol.☐

**Z kim grywasz poza redakcją?:** z kobietą (w gry różne), z lodówką (mrozić, nie mrozić?), z drogówką (grana punkty)

# HYDE PARK

## pLaY

playman@psxextreme.pl

**dziedzina:** wszystkie dobre

**aktualnie męczy:** WE6:FE i córkę sąsiadki



Beckham przeszedł jednak do Realu... sam nie wiem, co o tym myśleć, kuna. Z jednej strony - będzie grał obok fantastycznych, światowych gwiazd, tworząc niemal drużynę marzeń (tylko co, do cholery, z obroną?), z drugiej jednak mam sentyment do Manchesteru... Anyway, już za miesiąc uczta: NIE-Z TEJ ZIEMI! Panie i panowie... WINNING ELEVEN 7 jest tuż, tuż, nie zdrowie się więc, jeżeli nowy numer ukaże się za 2 miesiące! No, chyba że KONAMI coś sp******, ale wtedy własnoręcznie wypruję flaki z osób odpowiedzialnych za ten projekt! Będąc już w tematach sportowych - EXTREME 2003 jest już historią. Kyle sympatyczne...są plany (na razie tylko w mojej głowie) na kolejny turniej. Nie będzie mammisynkami i popowcie się na EXTREME PARTY 4 (...) Tymczasem uciekam pod namioty, życząc Wam świetnych niekomercyjne "gierkowych" wakacji! (...) Adi z pewnej wiochy: GS upadł już jakiś czas temu, niestety nie ponoć są plany na "rebirth"! (...) Respect for Todek, M@lk, Crash, Monika, Paulina, Marta & Kruszynka. Gorące buziaczki dla mojego słucznego owłosienia - Angeli!

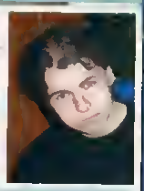
**Z kim grywasz poza redakcją?:** z Norbym, Radkiem i EJSim oraz Lookiem, Cinekiem i Golbą

## KiLu

kilu@psxextreme.pl

**dziedziny:** niewymagające

**aktualnie męczy:** Advance Wars 2, Wakeboarding U



Druga połowa lipca, godzina... nie wiem która, w każdym razie zaczyna świtać. Ospały pokój, tonący w bluesie oblekającej Komet ami matrycy wysłużonego notebooka, którego wentylatori nagrzewa i tak już gorące powietrze... albo kręcę nic mi się nie chce. I chyba tylko to jest objawem wakacyjnego regresu, gdyż w branży, mimo mniejszej ilości wydawanych gier, wciąż coś się dzieje. A to o swoim istnieniu przypomni SONY (premiera EYE TOY), a to zignorowani przez MS hakerzy upublicznią sposób na odpalanie nie licencjonowanych programów bez fizycznej ingerencji w konsolę... Także w Polsce na nudę nie można narzekać: echem konkursu HALO w Opolu był mniejszy, rozegrany on-line turniej, którego zwycięzca (ki FIL4), wraz z autorem tego tekstu, przygotowuje się właśnie do podboju Francji (imprezę z nagrodą główną o wartości kilku tys. euro). Tradycyjnie już wakacje to czas spotkań i zlotów. Jeden z nich - ten największy, nie licząc EP4 - jeśli wszystko pójdzie dobrze, odbędzie się już za kilka dni (w chwili gdy czytacie te słowa) w podwarszawskiej Zielonce (hu Zupa). Mate, melonkowy... ej, będzie się działo!

**Z kim grywasz poza redakcją?:** ze znajomymi (Damian, Przemek...)

## Kali

kali@psxextreme.pl

**dziedziny:** konsolowe okładanie się po twarzy

**aktualnie męczy:** VF4-E (padł mi Save z ponad 1000 walk:/), DW4



Ostatnio zorientowaliśmy się, że mamy w redakcji! Hauwę z błędem - prawdopodobnie dotyczy to też Torby, którego w rzeczywistości powinno nazywać się "Torba". Czy zatem nasz Torba ma coś wspólnego z poszukiwanym fikiem gończym "Turbo-gwałcicielem"? Pytanie godne Telextreme, podobnie jak i to, gdzie można spotkać lajkonika żyjącego na wolności i czy są one hermafrodytami? (...) Wciąż nie wdrożeniem "Matrixa. Reaktywacja"... no trzeszwo, choć byłem w kinie dwa razy:). Potężną zaś reaktywację mamy w przypadku VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION, który to gra pozamiatała doszczętnie, stera VF4 wędruje na półkę, albo jeszcze lepiej na jakąś egzotyczną aukcję Allegro. Z ciekawostek przyrodniczych: nad drzwiami do windy, na parterze w bloku, w którym rezyduje Norby, pojawił się w tajemniczych okolicznościach dziwny napis: "Playman to paka". Sprawcy wciąż są nieznani, ponoć Jawor nie tylko w rowerach się specjalizuje, śledztwo wyjaśnienie jest w toku. A na koniec serii pozdrowień dla mojego Szwagra Sylwka i jego małżonki Basi, Oliwi z Zabrza, rodzeństwa RONa i Ash, Patryka ze Szczecina (fix za FRONT MISSION ALTERNATIVE!) oraz dla RADa z Sosnowca (i juniora) - dobrą marzę granic, chłopaki! I BIG THX dla DeathSentence za elektroniczną wersję książki "Romance of Three Kingdoms"!

**Z kim grywasz poza redakcją?:** z mężem Vorchem, a także z ukochaną Kaolą (gry różne)

## Loki

loki@psxextreme.pl

**dziedzina:** dmuchanie balonów meteorologicznych

**aktualnie męczy:** bryndzové halušky, strapečky s kapustou




Ach, wreszcie chwila oddechu od pracy, od ciągłego stania przy tasmie i mechanicznego naciskania zielonego guziczka (dorabiam w fabryce zabawek, ale ocha-szaa). Zapekowałem co potrzebne chwytałem namiot, i wyładowałem w Varinie - w słowackim super mieście z jedną taksówką. Hakerzy wracam na Słowację, wpadam od razu w tryb "bryndzowych haluszków (takie kluseczki omaszczone słonią smutnoną wymieszaną z bryndzą - brzmi obrzydnie smakuje boskoo), i praktycznie nie jem niczego innego, nie licząc "karbocików", "strapaczek", rajonskowych poliwek i całej gamy produktów z logiem Jadło:) Za to z dan płynnych ochocio konsumuję piwo Šariš (szczególnie za dowiedzianiem się, iż żółci piwowarzy wykupili ten browar:) Wszystko, oczywiście w racjonalnych ilościach, ten tego. Oj, pochadzało się tez po górach, z braku odpowiednich butów w "airmajkensach" (czym zwracałem uwagę co niektórych miłośników wspinaczki powyżej 1700 metrów!), no i hoch - "siem system wyłenczył w jednem kuoie", ale ofiar nie było. Na koniec pozdrowienia dla "familij" Zagdańskich, sympatycznej rodzinki Prochazka z Ust nad Orlicí i dla wszystkich miłośników bryzgających kartofli (a free) (...) PS. Happy Birthday for: Terusa, Yahiko, Owca and my Mom. Życzenia dla NIV'a

**Z kim grywasz poza redakcją?:** z najlepszym kumplem Owcą, okazyjnie z rodzeństwem

## Mazzi

mazur@psxextreme.pl

**dziedziny:** medzlerski gulasz

**aktualnie męczy:** Vagrant Story, Amplitude, Frequency, REZ



Wakacje roztaczają przede mną swoje uroki w całej krasie! Najpierw doskonała udany wypad na Słowację w towarzystwie Lokiego, Bufiego, Gondziulfa, Raptora i Hauwy, gdzie spędziliśmy kilka naprawdę sympatycznych dni oddając się słodkiemu lenistwu połączonego z oglądaniem miejscowej flory i fauny. Niestety nie mieliśmy u słowackich kobiet szans, gdyż wyznacznikiem męskości jest u nich ciężki łańcuch na szyi, łańcuszek na rękę i obowiązkowo przynajmniej dwa złote kolczyki - my najzwyczajniej w świecie nie spełnialiśmy tych kryteriów. Szybkie przepakowanie i wyjechałem do Czchowa na III Bosztа Jazz Festiwal, gdzie moje zastygłe sardoszko w końcu zaczęło szybciej bić, przepełnione fascynacją i tęsknotą z każdą chwilą optymizmem. Oczekuję malutkich (...) Właśnie przepakowuję plecak i jadę na kolejną odycję konsolowego party u Pabla. Parę dni gmane w stara kity i pakowanie w siebie hektolitrów piwka! Trwa nadal sezon ogarkowy o dobrych gierek jak na lekarstwo, więc jest to idealny okres by nadrobić wszelkie zaległości. PSX daje ciągle radę, co uświadomił mi nawet fascynujący doskonałym VAGRANT STORY! O niektórych grach po prostu nie da się zapomnieć!

**Z kim grywasz poza redakcją?:** z młodszym bratem, z "czarnym bratem" Gandalfem

## Star

star@psxextreme.pl

**dziedziny:** testowanie nowych chorób

**aktualnie męczy:** się (niech mnie ktoś dobije!)



Nie ma to jak złapać ospę wietrzną w wieku 29 lat, i to w dodatku w samym środku lata. Sama radość. No całe szczęście coś mnie ominęło i nie pojechałem z Lokim do Słowacji, skąd mogłbym już nie wrócić, posadzony i osadzony pod zarzutem terroryzmu biologicznego. Nie mam się jednak z czego cieszyć: ponad dwa tygodnie smarowanie się pudrem w płynie upodobnie mnie do szalonego malarza po wypadku, szkoda tylko ze nie znalazł się nikt, kto mógłby mi w tym czasie zrobić zdjęcie. Czy tylko ja mam takie szczęście do różnych dziwnych wypadków? A jak złapię grypę, co mnie tym cholerstwem zarazi, to mu włosy z nosa powyrywam! Gdyby to jeszcze był rok szkolny, a nie wakacje, to przynajmniej mógłbym na tym zarobić sprzedając wirusy ospy niektórym gimnazjalistom potrzebującym kilku tygodni wolnego od zakuwania. No i szkoda jeszcze w międzyczasie jakiejś sensownej eRPeGi wychodzącej... Zdarzyły się co prawda dwie, ale satysfakcję miałem tylko z pisania rucek. He, he, jak pomyślę, że mi jeszcze zapłacą za te głupoty, to od razu mi lepiej. A tak w ogóle to może ktoś chce wirusa, bo mam jeszcze "posiew"? Nie? Wy niewdzięczne #$%^&@!

**Z kim grywasz poza redakcją?:** z Snuzą (w MtGa)

głowę... Do dyspozycji będzie odkryty basen wypełniony wodą (i z ratownikami), więc wszyscy chętni niech pomyślą o zabraniu kąpielówek (i stroju nurka - będziemy odtwarzać intro do MGS).

Star przebąkuje coś o rezerwacji jednego "eRPeGowego" domku, w którym wszyscy zainteresowani mogliby w ciszy i spokoju grać w nowe gry, dyskutować i ciąć w "medzika". Swój przyjazd potwierdził MartineZ z konsolowego serwisu Inteni, który zorganizuje potężniejsze show niż przed rokiem (tak się odgraża), od rana do godzin wieczornych będzie można pograć na wielu xboxowych tytułach, a wieczorkiem sprzęt posłuży do imprezy karaoke (super nagłośnienie, 700 utworów do wyboru!). W godzinach wieczornych odbędzie się ognisko, a kiełbaski będzie można kupić w bufecie (niech pamiętają o tym wszyscy, którzy w ubiegłym roku biedolili na brak ogniska. Gdzie wy wtenczas byliście?)

Pojawiło się już kilka pytań od osób (np. Mazzi), które wyrażają chęć przyjechania do Szymocic na kilka dni poprzedzających imprezę, z czym, jak się dowiedziałam, nie będzie problemu - chętni niech dzwonią do ośrodka i potwierdzają swoje przybycie.

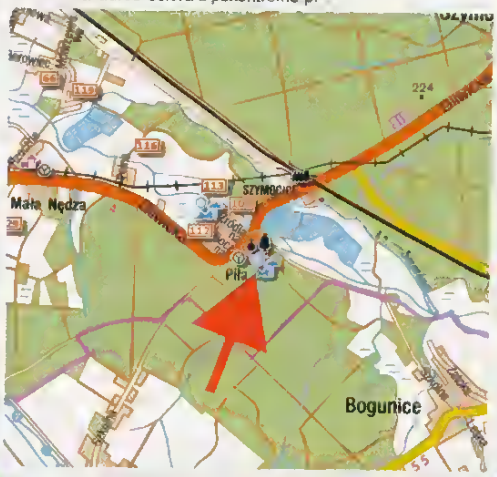
Ośrodek jest wynajęty do późnych popołudniowych godzin dnia następnego (31 sierpnia), ale i tak pewnie większość z Was będzie ewakuować się w niedzielne południe (żeby zdążyć na 1 dzień szkoły), totez na ten dzień nie przewidujemy żadnego programu (w ubiegłym roku nikt nie miał siły nic robić, co najwyżej słuchać opowieści z cyklu "Co robiłem minionej nocy").

Koso rzucił pomysłem, zresztą niegłupim, żeby KAŻDY z uczestników, we własnym zakresie, "oznakował się". O co chodzi? Po ubiegłorocznym zlocie, wielu z nas dopiero po fakcie dowiadywało się, że "ten zabawny gostak z którym grałem w Tekkena, to był przecież nie kto inny jak WALDUŚ, znane postać ne naszym forum" albo "GOPA, który to był? Ten mały z fiolatowym wackiem?" Dlatego prośba: kupicie sobie proste identyfikatory z agrafką - do przypięcia na bluzie, jak kto woli - wydzierżgejcie sobie swoją ksywę flamastrem ne koszulce, ewentualnie napiszcie ne czole (hi SzOpEn - moze urwiesz się jakoś z woja?). Osoby anonimowe będą postrzegana jako szpiedzy i poddane testom DNA ("Do Dne", e potem "gedaj skąd jasteś i jak się nazywasz!", Murasz czy Baran?).

Następny numer PSX EXTREME zdąży pojawić się jeszcze na tydzień przad imprezą, więc pewnie zdążymy odpowiedzieć ne ewentualne pytania. Ahoj!

Adres OŚRDDKA WYPOCZYNKU NIEDZIELNEGD
ul. Gliwicka 37
47-440 Nędza Szymocice
Tel. (0-32) 410 20 81

Jeśli macie jakieś pytenia, dzwońcie do Redakcji pod nr tel. (0-32) 258 28 80, wew. 326 (najlepiej prosić Ścierę) lub uderzajcie mallowo na adres sciera@psxextreme.pl


















**Stary, jakiś taki inny jesteś. Ciuchy ci zafarbowały, litera na czapce przekręciła. Ślinisz się. Nie powiem, taki 'dizajn' jak najbardziej mi pasuje, miła odmiana od grzecznego, wiecznie zadowolonego z życia Mario. Coś mi się jednak widzi, choć trudno w to uwierzyć, że życie Mario jest po prostu ciekawsze.**

Faktycznie bez bicia, że z przyjemnością odpalałem WARIO WORLD. Co prawda nie przesadzałem z dawką entuzjazmu, ale miałem nadzieję na jakąś odmianę w postaci lekkiej i przyjemnej szpili, do jakich N zresztą nee przyzwyczaić. Cóż, zgodnijcie jak bardzo okrutnie się pomyliłem...

Nasz antybohater - Wario debiutuje we własnej przygodzie, jednocześnie wkraczając w trzeci wymiar i na GC. Niestety, debiut ten nie zachwyca, co martwi dodatkowo ze względu na postać Wario - wrednego, ślinącego się, krzykliwego, ale jakże odmiennego od Mariana łowcy skarbów. WARIO WORLD to platformówka, która bardzo daleko do obecnie panujących standardów. Po pierwsze, kamera ustawiona jest na z góry ustalonej pozycji i wszystko obserwujemy z tej jednej perspektywy. No, niby jest możliwość lekkiej (dosłownie: ledwo, ledwo) regulacji kamery, lecz mi to bardziej wygląda jakby WARIO się krztusił - bzdurny patent, guzik widać i na nic się nie przydaje. Z tego względu, pomimo faktu, że środowisko niby jest 3D, to gra się jak w dwuwymiarowego platformerka z sugestywniejszą głębią (HiV: klanie się KLONOA; takie gry zwykłem nazywać 2.5D). Zresztą gra polega na tym, aby przejść z jednego końca etapu na drugi, zbierając po drodze określoną ilość klejnotów odblokowujących drogę do bossa. Klejnoty zdobywa się w podetapach oferujących jakieś "pseudo logiczne" zagadki, która tak na dobrą sprawę polegają zwykle na skakaniu po platformach. Niektóra do złudzenie przypominają plansze z SUPER MARIO SUNSHINE z umieszczonymi w powietrzu klockami i stanowią jeden z nielicznych plusów gry. Na szczęście przynajmniej w tych etapach jest możliwość regulowania kąta kamery. To w sumie wszystko. Można jeszcze nieobowiązkowo zbierać poukrywane tu i ówdzie w każdym z etapów skarby - komplet umożliwia załadowanie do GBA kilku demek absolutnie debeściackiego WARIOWARE iNC. Dodatkowo zbieranie fragmentów złotego posągu zwiększa ilość życiowej energii Wario. Teraz to już naprawdę wszystko. Gra jest podzielona na cztery światy, a w każdym z nich przyjdzie nam odwiedzić po dwa levele plus lokację z obowiązkowym bossem. Jeśli wydaje się Wam, że to niewiele - postawcie sobie browarka w nagrodę. Gra jest strasznie krótka, do ukończenia w jeden wieczór. No tak, więc te aspekty WARIO WORLD solidnie zahaczają o lekką monotonię ze wskazaniem na postępującą nudę.

Jak do tej pory nie było dobrze. Na szczęście przygodom WARIO daleko jeszcze do zupełnego dna, a to za sprawą położenia sporego nacisku na element zawadiacko-rozpierdziawkowy z Wario w roli głównej. Chłopak w swej gburowatości jest całkiem sympatyczny i co ważniejsze potrafi, w przeciwieństwie do Mariana, całkiem zdrowo dokopać. Przeciwnicy wyskakują zewsząd i choć w skali gry nie oferują wielkiej różnorodności, to nadmieniam że są świetnie zaprojektowani i po prostu cieszy zapodanie im piąchy w miękkie fragmenty ciała. Co my tu mamy? A proszę: dinopodobne stwory z tak mocno ściśniętymi pyskami, że cierpią na nieustający wytrzeszcz oczu. Albo pterodaktyliki, która wyglądają jakby cały czas ktoś je trzaskał po łepetynie. Przeciwnicy są bardzo pomysłowi, a w każdej lokacji pojawiają się ich tematycznie pasujące do etapu Wario-cje:). W skórze Wario mamy możliwość klasycznego pobicia delikwentów - niektórzy padają po jednym szlagu, inni zapadają w błogosławioną śpiączkę. A wtedy.. nie ma to jak wykorzystanie bardziej wyrafinowanego sposobu - "piedrivar" - figura prosto z zapaśniczych aren. Można też chwycić nieprzytomnego stwora za nóżki i zacząć nim wywijać naokoło, robiąc wyrwy w nacierających tłumach jego kolegów. W ten sam sposób można wykorzystać stojące naokoło kolumienki. Niewolenie się z czym popadnie jest więc dość przyjemne, ale mimo wszystko radość ta nie wystarcza na długo - monotonia wkrada się powoli, aczkolwiek skutecznie. Nadzwyczaj zaś dobrze prezentują się pojedynki z bossami, są ciekawe, niebanalne i niestety bardzo łatwe. Cała gra zresztą jest łatwiutka. Na każdym etapie pozbieramy tysiące monet, a w przypadku gdy Wario wyciągnie swoje surowo ciosane kopyta, płacimy haracz w postaci maksymalnie kilkuset monet i niemal natychmiast kontynuujemy zabawę.

Żeby jeszcze wykonanie zwalało z nóg, lecz to jest co najwyżej poprawne. Mieliśmy okazję widzieć co potrafi z siebie wycisnąć GaCek i jedynie niewielki procent z tego zobaczymy w WARIO WORLD. Jest kolorowo, owszem, jednak etapy zaprojektowane zostały niezbyt ciekawie, woda wygląda dobrze, ale oprócz tego nie ma zbyt wiele elementów na których można zawiesić oko. W przypadku masowych pochodów przeciwników pojawiają się zwolnienia, co jest niedopuszczalne przy tak mało rozległych połaciach terenu. Szkoda już nawet wspominać ograniczoną kamerę.

Dźwięk i muzyka nie zapadają szczególnie w pamięć do tego stopnia, że znacznie lepiej zapodać własne kawałki - nic się nie traci. Spoko jest nawijanie Wario - chrząknięcia, pomruki, marudzenie. Proponuję zrobić pauzę i zająć się innymi sprawami - słuchanie Wariena wyprowadzi Was pewnikiem z równowagi, co należy poczytać in plus biorąc pod uwagę tytułowego bohatera.

W sumie gra się bardzo podobnie jak w dwuwymiarowe przygody Wario, co niestety nie wystarcza przy obecnych standardach - zbyt mało tu urozmaicań i podkręcających zabawę patentów. Zdecydowanie najlepiej wypada WARIOWARE iNC. - podpisuję się rękami i nogami pod stwierdzeniem że gierka jest świetna - lecz dla niej nie warto w ten tytuł inwestować, lepiej przeznaczyć pieniążki na pełną wersję dla GBA. WARIO WORLD "ujdzie w tłumie", ale wypada nie lepiej niż przygody Luigiego. Jeśli jest taka możliwość - proponuję gierkę wypożyczyć.□



**WERDYKT** — **TORBA**

NINTENDO PLATFORMÓWKA

GRYWALNOŚĆ: 10 8 6 4 2

GRAFIKA DŹWIĘK STEROWANIE MUZYKA

7 7 6+

| PLUSY | MINUSY |
|---|---|
| ▲ twardziel Wario | ▼ krótka |
| ▲ Wario Ware Inc. | ▼ łatwa |
| | ▼ przynudza |

OCENY ZGREDZIOLI:

Za udostępnienie gry dziękujemy firmie LUKAS TOYS

# MIDTOWN MADNESS 3



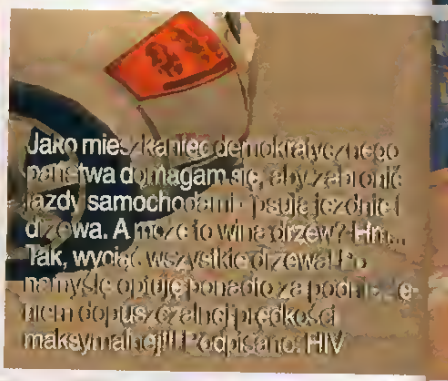













## Zwariowane ulice, zwariowani ludz



Po kilku godzinach zabawy zrozumiesz, dlaczego nie pokuszono się o bardziej realne i zakrojone na szerszą s kolizje (podpowiem: ba zatrzymałbys się na pierwszym drzewie z pianą na pysku). Po tym czasie zapomnisz też o przeciętnej dynamice. Ba to gra urywa łeb, jest hardcore (i dobrze), piękne, żwawa, momentami przypomina mi WRECKLESS Wykonując misje zauważyłem, że engine nie dysponuje tylko jedny stałym szablonem ustawień pojazdów na ulicach (co w innych grach się odczuć i człowiek po czasie jezdzi na pamięć), przez co zabawa posiada elementy przypadkowosci i zaskoczenia. Klimat buduje wiele "interaktywnych" dupereli, wspaniałe odgłosy przechodniów (zachowanie również), a do tego dobry model jazdy. Brawo!□

**Ocena: 9**

## Ujrzawszy MIDTOWN MADNESS 3 w akcji - najpierw się zapowietrzyłem, po czym miałem ochotę śpiewać jak Celine Dion. Sopranik, człowieku, sopranik!

ena MIDTOWN MADNESS (1999 r.) powinna kojarzyć Ci się z pacetem, jak najbardziej. Nic szczególnago "wyścigi przez Checkpointy", zero innowacji, pololu. Jednak rynek wymusił na developerze (DIGITAL ILLUSIONS CE aka DICE - tadal) komercyjność rzucenia się w wigon za obowiązującymi trendami i pogoń ta została wygrana sukcesem. Zasłużona dla rynku firma dała czedu nieprzeciętnie, tworząc wstrząsający kolez najlepszych produkcji z galunku. Posiadacza Xboxów, wielbiący wyścigi samochodowa z pewną nutką dekadancji (whatever...), mają powód do radości. Coraz mniej egzotyczny staje się widok ludzi wynoszących na placach Xboxy np. z siedliska katowickiej giełdy, nerwowo podążający w kierunku miejsca zamieszkanie.

Główny tryb zabawy (Work Undercovar) składa się z sani 27 misji... w kazdym z miast. Tych ostatnich zaimplamentowano dwie sztuki, co daje łącznie 54 misje! Co by nia trzymać Cię dłuzej w niepawności, nie owijać w bawełnę, nie zawijać mekaronu na uszy, na wallć ściemy... napiszę tę kwestię baz ociągania: misja rządzą. Zapomnij o schematach znanych z konkurancyjnych tytułów, nastawieniu na sprecyzowany typ zmageń, zapomnij o nudach, MIDTOWN MADNESS 3 wypłaca mocne kopniaki z rozpędu. W każdym z miast, jako glinierz działający "pod przykrywką", wcialesz się w rózna role, aby przaniknąć do światka przestępczego, aw znaleźć aię jak najbliżaj tegoż. Dla przykładu, jako tajniak w nie oznakowanym pojeździa śiedzisz kolesia kluoząego wąskimi uliczkemi.. Stop! W tym momencie przytoczę przedni palant siedząc ziomałowi na ogonia przachwytujesz jego rozmowy telefoniczne. Ten donosi szefowi, ze jest "czysty" i powoli zmierza ku miejscu spotkania. Raporty składe kilkakrotnia, jednak w kolajnym podejściu podnosi alarm, informując że prawdopodobnia ktoś go śladzi i postara się to sprawdzić. W momencie wciska gaz do dechy i akręca w uliczkę, przejachawszy 100 matrów nawraca i wali pod prąd. Jaśli nia znasz jego intencji, a co za tym idzie, nia zaczaisz się za węgłem, to wpakuje się prosto w Ciabie, no i z misji kłops. Pragniesz STUNTMANa? Nie ma problemu! Za kierownicą dopasionego mustanga przyjdzia Ci trochę poskakać, z kolei taksówką (vide CRAZY TAXI) rozwozić pasażerów. Czas goni nieubłaganie, a ludzia narzakają. Szczytam hardcore'u (ja krzyczełam bardzo głośno...) są natomiast misje, w których należy rozwalić samochód uciekającego oponenta, waląc weń ile wiezie, ciężko tenza dogonić, a co doplaro "stukać"! Natkniesz się równiez na klasyczna wyścigi przez Checkpointy, jazdę na orientację (zawsze widoczna jest mepka rotecyjne, a i strzałka nawigacyjna wskazująca cal, oprócz tego, w sytuacjech kryzysowych pojawia się mała strzałeczka sugarująca, iz nalazy ekręcić w lawo lub prawo, aby nia pojechać zbyt daleko, przeoczając najbardziej efektywną drogę przejezdu) i wiela, wiele innych zajawak, których zdredzać Ci, Szanowny Czytalniku, nie mam zamiaru. Nadmienię tylko, iz ukończenia wszystkich misji zejęło mi ok. 10 godzin (być może więcej, streciłam rachubę czaeu, gdyz gra zassała mnie na dobre, a i poziom trudności deja się wa znaki). Na tym jednak nia koniec atrakcji - bonusowa tryby tez dają radę. Blitz (odpowiadnik



Time Trial) to spora wyzwanie, bowiem trasy zostały opracowane z głową, nastawione są na wyłapywania przez Gracza skrótów i parfekcyjna opanowania techniki jazdy. Bodziec mobilizujący stanowi dobrania optymalnego czasu przejazdu dla każdego wozu z osobna. Możesz zatem posuwać się anemicznie potężną śmiacierką lub zapierniczać z prędkością światła jakąś sportówką - wyzwania dla każdego wozu. Pokonanie 20 tras zajęło mi sporo czasu, ala dało górę satysłakcji. Kolajnym "umilaczem" jest Checkpoint - na wyznaczonej trasie (ponownia 20 sztuk) musisz zostawić z tyłu wszystkich oponantów, wolna amerykanka, rozpychania się łokciami. Stawkę zamyka Cruise (Frea Roaming), czyli turystyczne zwiedzania miest baz zobowiązań (choć i tu mozne co nieco łyknąć... w najbardziej wyszukanych miajscach namierzasz tzw. Paint Job - czy chciałbyś wozić się hummarem pomalowenym w kwiatuszki? Hłahłe!). Czas na zasmazkę...



Ujrzawszy MIDTOWN MADNESS 3 w akcji - najpierw się zapowiatrzyłem, po czym miałam ochotę śpiawać jak Celina Dion. Sopranik, człowiaku, aopranik! Doprawdy, z założenia grafika odgrywa dla mnia ważną, lacz nia pierwszoplanową rolę, jednak w tym przypadku to się kolektyw liczy, bo, za się tak wyrażę, diamant wyraźnie













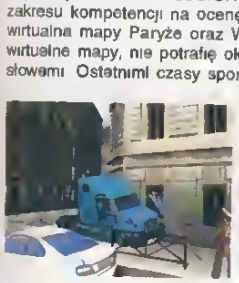






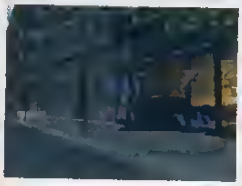
**Owa gra wyścigowa - niezależnie od stopnia realizmu podjętej kwestii - ma charakter stricte arcade'owy. Rozwijanie zawrotnych prędkości, skoki ponad dachami, rozpychanie się łokciami na drodze i walenie głupa są wskazane!**

widać wtedy, gdy go odpowiednio wyeksponujesz, nikt go nie zauważy, gdy będzia w kieszeni trzymany DIGITAL ILLUSIONS wywiązało się z zakresu kompetencji na ocenę całującą, tworząc wirtualna mapy Paryże oraz Waszyngtonu. Tak, tak, wirtualne mapy, nie potrafię określić tego innymi słowami. Ostatnimi czasy sporo szarpałem w MIDNIGHT CLUB 2 (radośnie on-line'uję, hiehie!), totez mam świeze porównanie i co? MC2 wypada blado niczym w febrze przy MM3. Doprawdy brak mi słów, jak szczegółowo odwzorowano metropolie Waszyngtonu nie miałem okazji zwiedzać w wersji "live", natomiast Paryz - jak najbardziej. Jeździłem "trasą pieszej wycieczki" i chwytałem się za swój pusty łeb z podziwu! Witryny sklepowe, pomniki, uliczki pełna stolikow, straganów, charakterystyczne budowle odwzorowano kapitalnie (wystarczy łypnąć na Wieżę Eiffla, eby zrozumieć...). Zadbano o takie szczegóły, jak pracujące zraszacze trawy, fontanny radośnie sikające wodą, tłumy przechodniów (są mocno zróżnicowani i zachowują się niegłupio, np mim odstawia swój show, steruszek popyla o lesce, turysta wiecze za sobą walizki na wózku, zadowolony gówniarz targa wielkia pudło z logiem Xboxa.), kłębiące się na skrzyzowaniach (i nie tylko)



eemochody (równie mocno zróżnicowane, mozna je godzinemi podziwiać i odnajdywać nowe). Szczene opadła mi wraz z chwilą, gdy bujając się po Waszyngtonie przywaliłem z impetem w potężne ogrodzenie, w efekcie czego w powietrza wzbiły się siedzące nań gołębie, dziesiątki gołębi. Do tego dolicz zmienne warunki atmosferyczne (oraz pory doby) nie zostające bez znaczenie dla modelu jazdy (combo noc + prószący śniezek + "szklanka" na drodze daje radę!). Skoro o modelu mowa - jest wyśmienity i mozne go iuźno przyrównać do znanego z PROJECT GOTHAM R Samochodów jest w grze baz liku (przeszło 30, większość na licencji, od coopare, przez corvettę, hummera, vipara, a na ciężerówkach kończąc), zachowują się różnorodnie, ześ poślizg przy użyciu hamulca ręcznago to poezje (potrzabne jest wyczucie, oj tak). I jeszcza coś. kolizje i fizykę odwzorowano akuratnie. Panoząc się po ulicach za kierownicą wozu strażackiego wyłem z radości, pozostawiając po sobie jedynie krzyki kierowców, przechodniów oraz łzy wylewane przez egentów ubezpieczeniowych,). To nic, ze cooperem możne przestawić ciężarówkę - liczy się przednia zabawa. Generalnie MM3 zaskakuje nie tylko przywiązaniem uwagi do szczegółów, ale i czysto technicznymi aspektemi. Dostępne do kierowenie semochody składają się z kupy polygonów ("niegrywalne" takza mają się dobrze), ulegają

W roku 1999 na pecety trafiła pierwsza część MM (MICROSOFT). Dzięki wysiłkom developera (team ANGEL STUDIOS, odpowiedzialny za wydaną niedawno grę MIDNIGHT CLUB 2), do gry przeniesiono miasta Chicago (łącznie 80 km drag). Dostępne były te same tryby zabawy, które występują w 'trojce', za wyjątkiem 'Undercover'. Niestety, gra MM nie zachwycała ani wykonaniem ("pudła"), ani modelem jazdy (ten był sztywny jak maszt), totez granie "uczciwych" recenzantow została słusznie skarcona. Druga czesc oferowała San Francisco oraz Londyn, dodatkowa tryb zwany 'Crash Course' zebrała bardziej pochlebne recenzje, całkiem zresztą zasłużenie. Naturalnie, gra ewaluowało w poządanym kierunku, jednak stanowiła jedynie namiastkę wariactwa, jakie została zaimplementowane w MM3. Xbox, dzięki możliwosciam technicznym oraz nowemu developerowi (DIGITAL ILLUSIONS), dostał grę nietuzinkową, wartą zachodu i pieniędzy. Posiadacze pecetow mogą pomarzyc



kilkufazowym zniszczeniom (PROJECT GOTHAM R to nie jest, ale ), z powierzchni można sprzątnąć niemal wszystko, ześ bump-mapping... ach, bump-mapping pochodzi z gómej półki. Niestety, o ile statyczne zdjęcie mogą Ci zawrócić w głowie, tak musisz wiadzieć, iż animacje nie jest płynna niczym w GRAN TURISMO, a i rozdzielczość oraz tekstury nie stanowią szczytu mozliwości Xboxa. MM3 jest również troszkę na bakier z dynamiką. Oczywiście, desperacko szafując swoim życiem z prędkością 180+ km/h poczujesz klimat, jednak pojazdy małe i wolna zdają się wiec (szczególnie w Waszyngtonie, bowiem przestrzenie robią swoje). Nic to, podsumowując, tak jak wspomniałem - sopranik .. Na koniec kilka słów o oprawie dźwiękowej. Przygrywająca w tle muzyka została opracowana młodzieżowo, ryki silników - nie bardzo, za to zgiełk miasta to mistrzostwo świata. W jednej z misji wcielasz się w sprzedawcę samochodów. Jazda próbna viperem, piękny dzień, ptaszki świergolą. Nagle klientowi odwala palma i prosi Cię o maksymalna wdepnięcie pedału gazu (masa zsamplowanych gadek). Wjąc centrum miasta z prędkością 300 km/h trze się skupić maksymalnie, wysłuchując jego komentarzy. Glmy rozpoczynają pościg - syrany ryczą, przechodnie krzyczą. Gdy zgubisz ogon, klient poprosi, abyś trochę "poskekał" samochodem. Cóż, "klient nesz pan". Z kolei jako takeówkarz naeluchesz się opowieści przytaczanych przez pasażerów, ew. ich skamlenia wskutek niezdrowej keskederki (za serce ujęła mnie pewna zbuntowana nastolatka, która początkowo kozacząc, pod koniec przejazdzki niemal polale się w gacie·). Gdy staranujesz zaparkowany samochód, to rozlegnie się alarm, gdy skosisz parkometry - usłyszysz brzęk wołających się monet. Ufff, Dolby Digital robi swoje.

MiDTOWN MADNESS 3 to wytrepista impreza, bez dwóch zdań. Wyśmienity tryb fabularny plus te bonusowe, zawodowe fury, szlifowanie przejazdów, a takze nietuzinkowy humor! Czytając porady przed wyscigami (Hints) dowiedziałem się, iz "wypede powiedzieć >>dziękuję<<, gdy zje się obiad u znajomych", ew. "nie powinno się jeść żółtego śniegu". Przyjąłem. Natomiast bonusowy, klikuminutowy film dostępny w opcjach rozłożył mnie na plecy - polecam obczaić ("Jak powstał Motion Capture do SPACE INVADERS")! Ta gra nie jest przełomowa, nie jest innowecyjna, ale kopie zedyl Zrzynka z klasą - sprawdź ją!□

PS· Zabawe ne całego zeczyne się dopiaro po wskoczeniu w świat Xbox Live! Teet wkrótce!

## WERDYKT

MICROSOFT | WYŚCIGI | HIV

GRYWALNOSC: 9

9

8

**PLUSY**

- ▲ masa przedniej zabawy
- ▲ model jazdy, fury
- ▲ "wirtualne mapy"

**MINUSY**

- ▼ momentami dynamika, framerate
- ▼ brak innowacyjnych motywów

OCENY ZGREDZIOLI:

## MIDTOWN MADNESS 3



| | |
|---|---|
| KLIMAT | Z nastawieniem na "wyjeżdżanie" tras przejazdów |
| MIASTA | Paryż, Waszyngton, odwzorowane obłędnie, stanowią wirtualne mapy, |
| BRYKI | PONAD 30 "grywalnych" w większości na licencji. masa fur na ulicach |
| MODEL JAZDY | arcade'owy, dający masę satysfakcji, z naciskiem na poślizg |
| GRAFIKA | po upływie MM3 będziesz walić barany w ścianę |

**„Bandziorowanie" to całkiem intratne zajęcia, nie sądzisz? Skok na furgonetkę przewożącą kilka milionów dolarów, błyskawiczna ucieczka mini cooperem... Czy podołasz wyzwaniu? Witaj we „Włoskiej Robocie", brachu!**



# THE ITALIAN JOB

**Fabuła jak z wideoklipu, mało treści, ja nak ta gra ma w sobie coś...**

Gangster mający na karku 30 lat działania w fachu może czuć się zmęczony. W swojej karierze pewnikiem pozbawił życia populację małego miasteczka, wciągnął do nosa wywrotkę speedu, zeliczył wszystkie panienki w promieniu 147 kilometrów, "zrobił" Urząd Skarbowy na setki "duzych baniek", no i zajechał silniki co najmniej kilku najtwardziej wytrzymałych samochodów. Teki z niego "real gunxta shit" 24/7, pełną gębą. Gdy zeliczy wpadkę i zostanis mu przedstawiona pisamne odmowa objęcia zaszczytnej funkcji świadka koronnego, to dostanie gumą po nerach i zostanie zagoniony do roboty: wydobywanie uranu, rozbrajanie bomb, ochrona czołgów, łupanie kamieni, sprzątanie miasta i inne rozwojowe zajęcia. Mało mnie to jednak obchodzi, każdy ma swoje problemy. EIDOS boryka się ze spadkiem popularności swoich produktów, a nowe przygody ponętnej Lary Croft - w mojej ocenie - nie zdają się być na tyle rewelacyjne, aby pozwolić firmie wsteć z kieczek i rykнąć niczym Godzilla, wełąc się wymownie po zarośniętej klecie.



Być może pamiętasz, iż wieki temu recenzowałem grę THE ITALIAN JOB (PSX). Nie ma ona jednak nic wspólnego z rzeczoną, nic oprócz tytułu i założeń. Główny tryb zabawy (Story Mode) składa się z kilkunastu misji, która stawiają przed Tobą różnorakie zadania. Oprócz tych najbardziej oczywistych i popularnych zarazem, polegających na przemieszczeniu się z punktu A do B (w orientacji pomaga rader), dane Ci jest również wziąć udział w wyścigach (np. wąskimi przesmykami w metro - tory, perony, zapiecze), newiewać przed gliniami, zrobić komuś z d*** garaż, ew. dyskretnie śledzić. Misje zostały skonstruowane w ten sposób, iż na całość składają eię dwa epizody: w pierwszym, dajmy na to, musisz gdzieś dojechać, np. do "dziupli", eby w drugim uciec ścigającym Cię gliniarzom. Co zaskakuje, to fakt, iż w przypadku wtopy w drugim epizodzie możeez tenże powtórzyć, bez konieczności powtarzanie całego zadania. Aby uetrakcyjnić zebewę i wyeliminować jałowe huienie po mieście, autorzy zastosowali szczweny fortel o wydźwięku motywującym. Otóż, wszystko co uczynisz ne drodze jest punktowane, zaś po zakończeniu misji podsumowywane, w efekcie czego łykasz ocenę końcową za poszczególne misje. Czas potrzebny ne jej ukończenie, wyczyny kaskederskie (z pomocą specjalnego klewisza stajesz na dwóch kołech), skoki (np. z ramp, lewet; tzw. Air Time), demolka otoczenie (fruwają pudla, krzesła, stoiiki, kosze ne śmieci), przebyty dystens - to in plus, netomiast punkty karne nakładene są za stłuczki Warto wsiczyć, gdyż bonusowo czekają do tyknięcia fury, m.in. ciężarówka, ven, opancerzony furgon, wóz policyjny. Gwoli ciekawostki zaznaczę, iż nie bez znaczenie nakreśliłem fatalistyczny wstęp - w grze wcielasz się w postać Charlie'ego Crokera, który jest przy okazji narratorem, objaśniającym przed każdą misją pobudki nim kierujące oraz jej cele. Słuchając mamrotanie goście użyczającego głosu można wywnioskować, iż ze pracę zepłacono mu niewiele i jest zmęczony życiem.



Lubię długie. Hm? Długie noce, długie nogi, długie... gry (choć też bez przesady, 20 godzin to w sam raz). Dlatego właśnie doznałem szoku szarpiąc w TIJ. Mianowicie, za pierwszym podejściem spędziłem z grą ok. 5 godzin. Nie mogąc sobie poradzić w jednej z misji, wyłączyłem

## Odtwórcze, ale...



Teraz mogę śmiało stwierdzić, że się nie znają, hyhy. Zachodnie serwisy przyznały tej grze dość kiepskie oceny, tłumacząc je nieciekawymi misjami, słabą grafiką i odtwórczością. No i pewnym sensie recenzenci mieli rację, ale czy to aż tak przeszkadza dobrze się bawić? ITALIAN to arcade'owa, bardzo przyjemna wariacja DRIVERa, w której zastosowano rojowny model jazdy (fajnie buja) i całość 'wprasowano' w bajkowo-kolorowe miasto, które tracą w moich oczach plastikowym wyglądem samochodów i brakiem jakichkolwiek przechodniów (to już nie te czasy, ponowie developerzy). Dwuczłonowe misje i zakręcone miasto podkręcają stopień trudności - za co należy się duży plus. Tory przeszkód to fajna sprawa. [ściera]

**Ocena: 8-**











# Dresy mają nowe hobby: kaskaderski wypas owiec!

konsolę i uruchomiłem po upływie kilku godzin (to pomaga, gdy człowiak jast wyrąbany manualnie - polecam sprawdzić). Będąc "świeży", baz większego problamu pokonałem owy etap. ...staty, okazało się, iż był on ostatnim ...ującym się na tryb fabularny (łącznia 15 ...k). Przegięcia, niaprawdaz? Wkurzony ...koczyłem do głównego menu i począłem wić się niczym padalec. Z rozpędu skończyłem ... sowy tryb Circuit (wyścigi z trzama ... przez Checkpointy; nieco kombinowa- ... z uwagi na możliwość korzystania ze skrótów, ... nie ruchu ulicznego, a i wyżyłowany poziom ... - fury kiarowane przaz "komputar" walą przed siebia jak rakiety, w sumie 10 potyczak), aby następnego dnia odpalić Stunts. I tu zaczęła się ostra jazda. Tryb ów to nic innego, jak jazda przez tor przeszkód. Morris na poligonia, mniej więcej. Pierwsza lokacja to hala: trzeba jeździć po rusztowaniach, rurach znajdujących się ponad ziemią, wskoczyć na ciężarówkę, zjechać po wąskiej kładce itp. Fajne jest, cholamia trudno, a na dodatak czas goni (no i ta pierońskie oceny - arrrg-ghhhh!!!). Kolejnych dwóch opisywać nia mam zamiaru, wspomnę jano, iż można zjeść własne zęby, bowiam stopień trudności został wyśrubowany nieprzyzwoicia. A na koniec zasmażka: wszystkie 3 tory połączona w jeden długi. Ukończyłam tenże dopiaro pod wieczór, po dziesiątkach prób, w efakcia czego robiłam pod siebie, biedniejszy o funt kłaków walających się po podłodza. Dlaczego? Ano, aby ukończyć tan przajazd nia wystarczy małpia zręczność - trzaba być małpą o małpiej zręczności! Mało? No to dorzuć tzw. "lustrzanki" tychże torów:), a także "luźne" Free Roaming oraz Time Trial (Split Screen).





THE ITALIAN JOB miia zaskakuja w kwastii wykonania. Wydajny angina pozwala śmigać animacji w jednaj ramce - 50/60 klatak wyświatlanych w ciągu sakundy robi swoja. Chrupnięcia występują często i dają się wa znaki, niestety. Oprócz tego można odnotować niamile dia oka niazsynchronizowania ramki: podobnia jak w sarii V-RALLY (wszystkia części na wszystkia piatformy), "górna" część ekranu wyprzadza od czasu do czasu "dolną". Na szczęście takia zgrzyty nia mają wpiywu na wrażenia płynąca z zabawy. Odrębny tamat stanowi dasign miast. Zaimplamentowano Los Angalaa oraz Hollywood. Prawdę powiadziawszy jestem pod wrażeniam działań dasignarów (z moich informacji wynika, iż na stosownymi makietami męczyło się szaściu chłopa), którzy włożyli w swoją pracę sporo serca. Wprawdzia metropolia nia tętnią życiam niczym produkcjach konkurencyjnych vida MIDNIGHT CLUB 2, MIDTOWN MADNESS 3, THE GETAWAY, brakuja przechodniów), jednak zaskakują rozmacham w tym sansia, iż dotrzeć można niamal wszędzia: przajażdżka po dachach, wijących się sarpanty- nach, w metrza, kanałach, po polu golfowym, skok przaz tamę i wiaia, wiaia innych atrakcji na wyciągnię- cia ręki. Zabrakło wprawdzia rozmachu na miarę BURNOUT 2 (ach, ta miasta i bump-mapping!), ala jast na czym oko zawiasić. W trzach słowach: davalopar (CLIMAX) dał radę (TIJ łapiaj prezantuja aię na iXim i GaCku, aczkolwiek różnice są minimalne). Większość misji wykonujasz w różnych odmianach Mini Coopara (klasyk, jakim szalaja Jaś Fasola, wersja nowoczesna oraz wersja nowoczesna-turbo), aczkolwiak nia brakuja fur sportowych. I tu występuja ciakawa sytuacja, bowiam cacka coopera są licencjonowana, natomiast pozostała fury juz nia. Opisując całokształt nia sposób nia donieść, iż w całym tym względnym przepychu cianko wypadają samochody. Owszam, są niczago sobia, nia mają garbatych dzieci, nia brakuja im zębów, aczkoiwiak aż się proszą o dorzucenia im polygonów i pociągnięcia ładniejszymi taksturami. Z dziannikarakiego obowiązku pointormuję jeszcza, że podczas co bardziaj byczych skoków kamara przedstawia frunący samochód z korzystnago ujęcia, w zwoinionym tampie, co przywodzi na myśl "Matriksa" oraz .. NEED FOR SPEED. HOT PURSUIT 2.

## STUNT COOPER

Oto zagwki z trybu Stunts, w którym Twoim zadaniem jest pokonanie cooperem zakręconych torów przeszkód. Trza prac w ostrym tempie, korzystac z zalet hamulca ręcznego i doskonale znac trasę przejazdu. Wskazane są rownież żelazne nerwy (dziesiątki powtorzeń), zegarmistrzowska precyzja (jeden fałszywy ruch i... patrz "żelazne nerwy") oraz samozaparcie (czwarty tor bubahaha!). Rzeczony bonusowy tryb daje masę, powtorzam, masę frajdy i nie łyknasz go jak za pstryknięciem palcow. Ta jest pewne.







...stanowi mocny punkt programu. Nia spodziewaj ...ę jednak symulatorał Gra jest wybitnia arcada'owa co widać na kazdym kroku. Pojazdy prowadzi się łekko, zaś poślizgi zostały zraalizowana młodzieżowo. Przywalenie w samochód jadący z naprzaciwka, potężna drzawo (większość obiektów można sprzątnąć z powierzchni ziemi), spadnięcia na łeb, na szyję z pokaźnej wysokości nie mają wpływu na jakość i połysk lakieru. Zamiast wizualizacji uszkodzeń, autorzy zaimplamentowali efekt pary wydobywającej się spod klapy silnika, symbolizującej systematycznia postępującą rujnację maszyny. Element, który wywarł na mnia spora wrażanie, to prace zawiązania poszczególnych wehikułów: kołyszą się niczym hip-hopowe wozy na wysięgnikach hydraulicznych!

Czas na konkluzję... THE ITALIAN JOB nia jest tytułam rewalacyjnym, przełomowym i Bóg wie, co tam jeszcze. Ot, kolajna gra "samochodowa", w której nalazy wypałniać misje, jedna po drugiaj, dynamiczna, opatrzona fabułą jak z wideokipu. Mimo tego, przykuła mnie skutecznia do konsoli, głównia za sprawą poziomu rozbudowania miast oraz zwanowanych akcji. W mej pamięci na długo zapadnia pościg w ostatniaj misji, przeszło 6-minutowe siadzenie na ogonia jakiegoś wariata, który nie szczędził ani asfalta, ani mnia, zwiadzając całe miasto, odstawiając akcje nia do opisania. Oprócz tego wspaniały, choć krótki tryb Stunts, a jeśli dorzucić do tego miłą dla oka grafikę - oto przepis na grę udaną. I tak właśnia jast w przypadku TiJ - tytuł to dobry, który baz wahania rekomanduję miłaniakom tego typu treści. Tylko za ja wolę długia;)...□




## WŁOSKA ROBOTA' film



We wrześniu (dokładnie 26) na ekrany naszych kin ma wejść film, do którego fabuły luźno nawiązuje gra. Stanowi on remake klasyka z roku 1969 z Michaelem Cainem w roli głównej. W nowej wersji zastąpił go Mark Wahlberg ("Złote Pustynie", "Gniew Oceanu", "Planeta Małp") wcielając się rolę zawodowego rabusia, który planuje największy skok swojego życia - zwinąć 4 miliony dolarów w złocie z ciężko opancerzonej ciężarówki. W tym celu chce wywołać w Los Angeles ogromny korek uliczny, samemu poruszając się przy pomocy wszędobylskich Mini Cooperów. Wszystko po to, aby zamścić się i naprawić ostatnią, nieudaną "włoską robotę".. Sceny pościgów, czy wysadzania gruntu pod różnego rodzaju masywnymi obiektami wypadają efektownie. Dobre kino z gatunku "robimy wtam", choć bez rewelacji. Wahlbergowi na ekranie towarzyszą m.in. Edward Norton ("Podziemny Krąg", "Rozgrywka", "Czerwony Smok"), Jason Statham ("Przekręt", "The One", "Transporter"), epizodycznie pojawia się też Donald Sutherland. (mya)

## WERDYKT

EIDOS WYŚCIG

GRYWALNOSC: 7

7

HIV 7

| PLUSY | MINUSY |
|---|---|
| ▲ architektura miast | ▼ za krótkie!!! |
| ▲ tryb Stunts | ▼ samochody reterywalne biedne |

OCENY ZGREDZIOLI: NOSNIK - DVD

Wersja PAL we wrześniu.

## THE ITALIAN JOB

| | |
|---|---|
| KLIMAT | dynamiczne pościgi zakręcone miasto (aczkolwiek wzaledne miała) |
| MIASTA | Hollywood, Los Angeles - bez przepychu, ale poprawnie |
| BRYKI | mini coopery w różnych wersjach, pozostałe bez licencji |
| MODEL JAZDY | mocno arcade owy, niezły poślizg |
| GRAFIKA | nie gwałci oczu, ale miło popatrzeć (60 FPS-ow, często chrapie) |




## Tylko drużyna wygrywa mistrzostwa! Praca zespołowa, kumasz? W tej grze będziesz mógł sprawdzić się w roli trybiku mechanizmu!



Jeśli się dobrze zastanowić, to można dojść do wniosku, że lata 70. ubiegłego stulecia miały swój urok: zaćpane "dzieci kwiaty", "dzwony", grube łańcuchy, wyszukane słownictwo i wymowna gestykulacja, samochody przystrojone niczym choinki i ogólne klimat "jest fajnie, hłehłe! Buchnijmy coś razem. Peace, man!". STARSKY&HUTCH to gra na kanwie popularnego serialu z "tamtych lat" (patrz ramka), toteż nie zabrakło w niej specyficznego klimatu unoszącego się w powietrzu zapachu "zielska". Klimatu kiczu, badziewia, The Beatles, Elvisa, Monty Pythona i innych szajbusów.)

Zapomnij o bujaniu się po mieście i szpanowaniu nowymi spodniami lub zegerkiem z kukułką. Oto masz przed sobą zmodyfikowaną z grubsza wersję DRIVERa, czy czegoś w tym stylu. Para głównych bohaterów jeździ swoim cudnym fordem torino, wbijając w glebę oprychów. Jako że w duecie zawsze raźniej, to Starsky (brunet) kieruje samochodem, a Hutch (blondas) grzeje do złoczyńców ze swojego kochanego, idealnie wypolerowanego .357 Magnum. Schemat działań wygląda następująco: na początku misji musisz dojechać w określone miejsce, ew. od początku kogoś eskortujesz, aby w pewnym momencie do zabawy przyłączyły się bandziory, np. wyjeżdżając z jakiejś wąskiej uliczki. Zaczyna się jatka.

Zanim jednak opiszę to i owo, wspomnę o jakże ważnym akcencie, jakim jest możliwość kooperacji dwóch Graczy. Mianowicie, jeden Grecz kieruje pojazdem, a drugi - drugim padem (koniecznie DS2, pojawia się celownik), ew. podpiętą do konsoli (PS2) spluwą - GunConem (1. lub 2. generacji) strzela do bandziorów. Niestety, iXi nie współpracuje z gunem, zostaje jedynie pad wpięty do drugiego portu. Szczegóły w stosownej ramce (opatrzonej grafiką, hłehłe!), ja natomiast skupię się na rozgrywce w pojedynkę.

Kierując samochodem, który zachowuje się na drodze nieco niedorzecznie (pojazd ciężko opanować, jest to szczególnie wymowne w kontekście pościgów - fura wsuwa się całego), aczkolwiek arcade'owo poprawnie, musisz podążać ze oprychami. Twoim zadaniem jest taranować pojazd, co nie zawsze jest możliwe.

### Czy masz spluwę dla Hutcha?



Zapewniam, że nie brałem i to zbieg okoliczności, że wszystkie "samochodziki" w tym miesiącu są co najmniej dobre. S&H może Wam się wydawać podobny do DRIVERa, i spora w tym prawdy: zbliżony klimat, podobny model jazdy (jeździ się OK.), niemała zadyma... Niestety, same misje są bardzo jednostajne: pogoń za jakimś wozem i strzelanie non stop w jego zadek bawi do czasu. Ze spluwą (na 2 Graczy) zabawa nie jest lepsza, jest inna, i o ile w przypadku kierowcy nic się nie zmienia, tak 2. osoba (z gunem) ma do czynienia z czymś na wzór bardziej dynamicznego VIRTUA COP (ciężko w coś trafić - spora wyzwanie). Ech, tylko ta grafika, nie wiem na co liczył developer...☐ [ściera]

**Ocena: 7+**







**Dzięki możliwości kooperacji dwóch Graczy, STARSKY&HUTCH zyskuje nowe oblicze.**

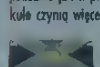


Grając w pojedynkę, Gracz może korzystać z pada (DS2) lub kierownicy (strzelanie przy użyciu klawisza "X" na kole kierowniczym).

Grając we dwoje: Gracz prowadzący może korzystać z pada lub kierownicy, a strzelający - pada lub GunCona.

Szarpiąc we dwoje przy użyciu dwóch padów (tylko Dual Shock 2): Gracz strzelający steruje widocznym na ekranie celownikiem. Zaletą takiego rozwiązania jest fakt, że kule docierające do celu zadają mu większe "obrażenia", niż w przypadku zabawy w pojedynkę, wadą - źle wykalibrowane pole rażenia w efekcie czego trafienie np. w samochód znajdujący się w znacznej odległości, mimo że znajduje się w 'celowniku' - granicy z cudem.

Co ciekawe: gre obsługuje GunCona pierwszej generacji (drugiej, rzecz jasna, również). Co prawda trzeba go dobrze wykalibrować, ale w takim przypadku zabawa staje się nieco radochy (combo kierownica + GunCon rządzi!), ogromnym atutem jest fakt, że podobnie jak w przypadku kierowania celownikiem kule czynią więcej ku ku



Gra niestety nie obsługuje light gunu. Spluwa do iXiego ukazał się w Stanach przy okazji premiery THE HOUSE OF THE DEAD 3 (SEGA), a gra STARSKY&HUTCH została wydana jak dotąd jedynie w Europie (w USA pod koniec roku). Stąd rozżalenie. Zostaje zatem wariant z dwoma padami, ew. kierownicą + padem. Uffff...



(niekonwencjonalne zachowanie kraksy), lub ostrzeliwać tenze I w tym momencie do akcji wkracza Hutch, a raczej wysuwa się przez okno i zwisając do połowy na zewnątrz, pruje bezlitośnie Co ciekawe, autorzy zastosowali szczwany trik, wyraźnie motywujący do walki Zamiast strzelać od niechcenia musisz się sprężać, bowiem czas upływa nieubłaganie Przykładowo, jeśli na początku misji masz 100 "sekund", timer odlicza do zera, jednak za każdy oddany celny strzał zyskujesz dodatkową "sekundę" (analogicznie sekundy karne za wtopy) Na tym jednak nie koniec atrakcji Gra została uposażona w zajmujący system power-upów aby je łyknąć, musisz zestrzelwać lewitujące ponad drogą obręcze Kryją one takie dobrodziejstwa, jak np turbo-dopalacz, zwiększona przyczepność, większe zniszczenie zadawane przez kule czy też jazda "na sygnale" (opętańczo wyjący "kogut", "trafik" ustępuje) Oprócz tychże, kierowca musi się skupić na zbieraniu wszelkiego rodzaju tokenów, które mają wpływ na ocenę końcową po wykonaniu misji (oprócz czasu przejazdu, pod uwagę brane są również rzeczone tokeny, warto walczyć - bonusowe fury, łącznie 22 szt ) I jeszcze coś wypada wykonywać zadania poboczne, np "rozwal 50 pudeł" (które znajdują się na trasie przejazdu) lub "30 skrzyń z ładunkiem pirotechnicznym" (w tym przypadku, jeśli dobrze pokombinujesz, to eksplozje będą szarpać samochodem oponenta, przykładając się do stopniowej dewastacji tegoż) Jak zatem widzisz Szanowny Czytelniku, uwagę należy skupiać na wielu czynnikach jazda, ew taranowanie oponenta, zestrzeliwanie power-upów oraz zbieranie pierdół, a także wykonywanie sub-questów i wielkich popisów kaskaderskich (hopy, platformy)




Wydawać by się mogło, iż pojedynczy Grecz może nie podołać wyzwaniu, jednak moim skromnym zdaniem - gre nabiera w tekiej konfiguracji rumieńców Problem niemierzania celów został rozwiązany w ten sposób, iż wysterczy nakierować się pojazdem centralnie na obiekt, a resztę załatwi system 'auto-lockujący' (wysterczy oddać strzał) Podsumowując sterowanie rozwiązano z głową - oklaski dla developera (MINDS EYE)! Tytułem ciekawostki wspomnę jeszcze o fakcie, że z uwagi na panujący na drogach ruch, na licznych skrzyżowaniach można się wpakować w tarapaty Z pomocą przychodzi możliwość strzelenia w sygnalizator, aby z "czerwonego" zatrybił na "zielone" Fajny patent

STARSKY&HUTCH ma spore problemy z engine'em Grafika nie olśniewa, a to za sprawą maksymalnego uproszczenia: obiekty składają się z niezbyt imponujące ilości polygonów, samochody nie powalają kunsztem wykonania, niepodzielnie panują tu pudłowate kształty, tekstury i rozdzielczość pozostawiają sporo do życzenia Na dokładkę tragiczne animacje, wlekąca się jak krew z nosa (PS2) Szarpiąc, momentami odnosiłem wrażenie, iż zapodałem Bullet Time... Gdy na ekranie "sporo się dzieje", silnik po prostu nie wyrabia Na IXim jest nieco lepiej - wprawdzie animka nie pomyka super gładko, ale i nie tnie tak zabójczo Tekstury bardziewnie rozmyte - niczym na N64 bonusowo wrzucono Motion Blur w przypadku korzystenia z dopalacza Nie jest dobrze, aczkolwiek można się przyzwyczaić Niedorobki techniczne nadrabiane są przez ciekawe misje (łącznie 18 sztuk, 3 sezony po 6 "odcinków"), ukończenie których zajmie Ci względnie sporo czasu Bonusowo Free Roam oraz TV Specials (questy tematyczne) Oprawa dźwiękowa na zadowalającym poziomie, do tego akuratne muza funky Miasto, po którym szalejesz, to Bay City (Michigan) - opracowane bez przepychu, eczkolwiek odwzorowane ok 25 km kw i ok 250 km dróg to nie w kij dmuchał

STARSKY&HUTCH to tytuł nietuzinkowy z uwagi ne możliwość szarpenie we dwójkę, radośnie kooperując Nie znaczy to jednak, że grając w pojedynkę nie będziesz się dobrze bawić (ja preferuję granie samemu). Dobrze zakombinowane, choć wraz z upływem czeeu mogące się "przejeść", misje przykują Cię do konsoli pod warunkiem że grze desz szansę rozkręcania się Dlaczego? Po odpaleniu S&H i łyknięciu pierwszej misji - złapałem się za głowę i mamrotałem niewyraźnie pod nosem, adresując do programistów teksty pełne inwektyw Ot, pogubiłem się w tym wszystkim. Kilka kolejnych prób, wygrzebywanie smaczków, zaczajenie bazy - i voilà! Gra mnie do siebie przekonała, bat, zacząłem wykręcać coraz lepsze wyniki, czerpiąc przyjemność z 'masterowenia' misji Nie spodziewaj się jednak przysłowiowej "gwiazdki z nieba", żaden to Wersal Gra momentami irytuje (np idioci kierujący supportujące Cię oznakowane wozy policyjne), momentami pozytywnie zaskakuje (Special Events) jest po prostu dobra, wyrwie z Twojego zycloryu trzy upojne wieczory Polecam □






## SERIAL, GRA, FILM...

Swego czasu (rok 1975) amerykanscy widzowie mieli okazję śledzić losy dwoch przygłupiastych glinlorzy (dziwne fryzury, okulary, dzwony) ścigających jeszcze bardziej przygłupiastych oprychow (patrz wcześniejszy newius ale dodaj jeszcze wąsy i złote sygnety) w swoim lśniącym, czerwono białym Fordzie Torino (kanciaste gwało na miękkim zowieszeniu) U nas dobrych kilka lat temu serial emitowała badająca stacja "Polonia" Obecnie swoją zdjęcia do kinowego remakeu "Starsky&Hutch", gdzie w rolę tytułowych policjantów wcielą się odpowiednie Ben Stiller ("Sposob Na Blondynkę", "Poznaj Mojego Tatę") i Owen Wilson ("Kowboj z Shanghaju", "Za Linią Wroga" "Jo, Szpieg") Ponowna razem ostatnie występili w komedii "Zoolander" (tragedia) i miejmy nadzieję, że teraz będzie lepiej W filmie pojawi się też Snoop Dogg jako informator tytułowych kolezkow, a całosc wyreżyseruje twórca m in "Ostrej Jazdy" i "Oldschool" (kino "inteligentne inaczej") Premiera w USA przewidywana jest na wakacje 2004 [myq]








STARSKY HUTCH

| | |
|---|---|
| KLIMAT | Kiczowaty, acz pełen uroku klimat lat 70. (dzwony, afro, 'ya, bro'!") |
| MIASTA | Bay City (Michigan) odwzorowane bez [illegible] |
| BRYKI | [illegible] |
| MODEL JAZDY | arcade, nic specjalnego, sprawowanie kontroli to wyzwanie (poślizgi, kolizje) |
| GRAFIKA | względnie słabe, na PS2 jakie [illegible] |

PSX WERDYKT

EMPIRE INT. WYŚCIGI/STRZELANINA

HIV 7

GRYWALNOSC: 6 7



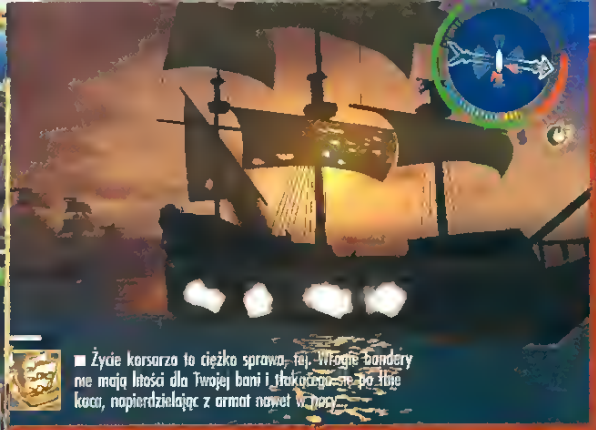




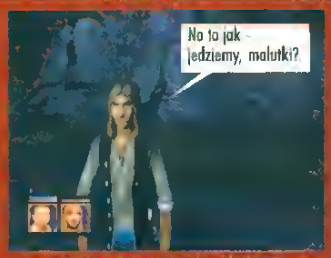
| PLUSY | MINUSY |
|---|---|
| ▲ kooperacja (kolka + gon rulez!) | ▼ misje niewystarczająco zróżnicowane |
| ▲ 'masterowanie' misji | ▼ słabe wykonanie |

OCENY ZGREDZIOLI: LOKI 6, COX 6

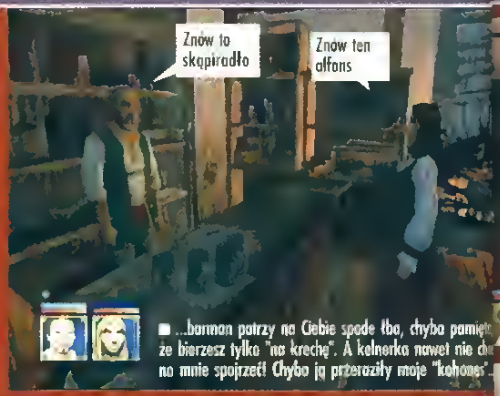
NOŚNIK -DVD



■ Życie korsarza to ciężka sprawa, tej. Wrogie bandery nie mają litości dla Twojej bani i złakniony są po Tobie kaca, napierdzielając z armat nawet w nocy.



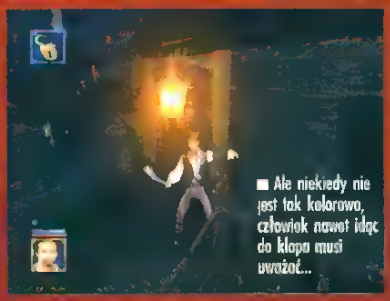

■ ...na wieczornych wycieczkach nachodzą Cię jakieś pedryle, waląc między oczy "daję za słowę". Jakoś nigdy nie brałem, no bo niby co dają? Jaka korsarz to se mogę mieć wszystko...




■ ...bannon patrzy na Ciebie spode łba, chyba pamięta że bierzesz tylko "na krechę". A kelnerka nawet nie chce na mnie spojrzeć! Chyba ją przeraziły moje "kohones".



Upierzenie pardw, ptaków z rodziny bażantowatych, jest oślepiająco białe. Z drugiej strony kierowca, który podczas jazdy za dużo myśli, osłabia swoją zdolność koncentracji o 30 procent. Jakby jednak nie patrzeć, szczeciogonek jest bezskrzydłowym owadem spokrewnionym z rybikiem cukrowym. A jaki to ma związek z PIRATES OF THE CARRIBEAN? Absolutnie żaden, po prostu chciałem się popisać swoją wiedzą, hehe!



■ Ale niekiedy nie jest tak kolorowo, człowiek nawet idąc do klopa musi uważać...




■ Tym bardziej, że świat pełen jest miłych przydupasów, którzy tak naprawdę czekają tylko, by wbić Ci sztylet w plecy...



■ Ale ja się nie dam, napiję w każdemu zawzięsku.

# PIRATES of th

Wejdę wprost, między oczy - POTC to najbardziej rozbudowana gra na podstawie filmu, jaka kiedykolwiek ukazała się na konsole. W temacie kinowego obrazu odsyłam do ramki, tu nepomknę natomiast o korzeniach samego tytułu - kontynuacji "Sea Dogs", nieformalnego następcy kultowego "The Pirates!" i gry pożytkującej sukces MORROWiNDa. Choć panowie z BETHSEDY odżegnują się od nadmiernej ilości powiązań awej nejnowszej produkcji z największym eRPeGiem wszech czasów. PR firmy, Pete Hines, rzuca nawet rozsądne argumenty - najistotniejszym jest fakt, iż przy obu grach majstrowały dwa różne teamy - niemniej stopień rozbudowania, otwarte zakończenie czy podobne rozwiązania graficzne nie pozostawiają wątpliwości...

Mamy XVII wiek, Karaiby są tyglem wielu narodowości - nietrudno tu o animozje czy drobne starcia mające na celu udowodnienie dominacji jednej nacji nad drugą. Gracz wciela się w korsarskie szaty kapitana Nathaniela Hawka (zonk dla tych, którzy chcieli sobie pobiegać Johnnym Deppem), który niemal natychmiast zostaje rzucony w wir wydarzeń. Brytyjska kolonia na wyspie Oxbay zostaje przejęta przez Francuzów, Hawk godzi się pomóc podbitym... Dalej fabuła rozwija się w oczywistym kierunku, pojawia się tajemniczy artefakt, a nasz kapitan staje się coraz mniej "piracki". Nieliniowość jest pozorna, bo Gracz ma niewielki wpływ na wydarzenia, z drugiej strony - tylko od niego zależy, czy do nich przystąpi. Może również beztrosko żeglować, prowadzić boje z żeglugą innych bender (o czym za chwilę), może też zwiedzać liczne wyspy karaibskiego archipelagu.

Całą rozgrywkę można podzielić na dwie części - w jednej Hawk śmiga na nogach, w drugiej przejmuje stery swojej łajby. W pierwszym przypadku są do wyboru dwa widoki - FPP oraz TPP. Zupełnie jak w MORROWINDzie, przy czym o ile tam znacznie wygodniejsze było kierowanie poczynaniami bohatera z widokiem "z oczu", tak w POTC znacznie bardziej użyteczny jest rzut kamery zza pleców (zwłaszcza że przy przejściu do trybu walki obraz i tak automatycznie zmienia się na TPP). Sterowaniu daleko do intuicyjnego - gdy Hawk wyciąga miecz, przycisk służący do tej pory do nawiązywania rozmowy staje się odpowiedzialny za szlachtowanie mieczem, przez co całkiem przypadkowo można zaszlachtować niewinnego mieszczanina. System walki sprowadza się do wyprowadzenia pchnięcia, bloku lub odskoku do tyłu. Znów jednak przypomina o sobie kamera, pokazując starcie z takiej płaszczyzny, że niemożliwe staje się ocenienie odległości od przeciwnika. Warto jeszcze wspomnieć o możliwości strzału z pistoletu - służy on jednak zwykle do zainicjowania potyczki, gdyż można go użyć raz na kilka sekund, a w bezpośrednim zwarciu staje się bezużyteczny.



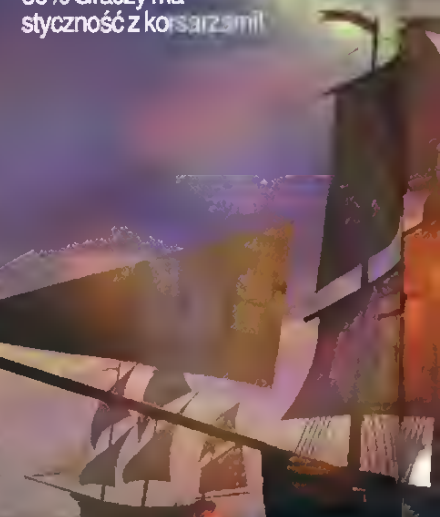
Poza eksploracją dziewiczych terenów wysp i podziemi można zwiedzać miasteczka portowe. W każdym z nich znajduja się knajpa, stocznia, lombard oraz sklep. W szynku można się przespać, pograć w kości z którymś z miejscowych szulerów (można się w łatwy sposób dorobić złota, szkoda tylko, że na przebieg gry nie ma się wpływu) czy zwerbować załogę. Poza załogą możemy również zawierać układy z oficerami - wpłyną oni znacząco na Twoją umiejętność kierowania statkiem, ale i będą za Tobą podążać, gdziekolwiek pójdziesz (dzięki czemu znacznie łatwiejsze staną się walki). Później, gdy dorobisz się kolejnych statków, koleżka taki z chęcią przyjmie posadkę kapitana jednego z nich.

W stoczni można zakupić łajbę (kilka rodzajów, przy czym część nastawiona na przewóz towarów, a część na walkę, kilka niejako "wypośrodkowanych") lub naprawić tę już posiadaną. U lichwiarza warto zostawić pieniądze na procent, bądź też wziąć pożyczkę (którą lepiej oddać w terminie, inaczej Hawk będzie miał na karku całą watahę komornków). Wreszcie sklep umożliwia zrobienie zakupów - najbardziej przydatne są mikstury leczące, do kupienia są również różne rodzaje rapierów i kordelasów. Warto się tutaj pozbyć znajdowanych w podziemiach czy w domach (kradzież uchodzi bezkarnie) pereł, szmaragdów czy innych błyskotek - dla Gracza są zupełnie nieprzydatne, natomiast łatwo się [illegible] (nie dotyczy [illegible]).

Sklep również jest punkt skupu wszelkich surowców, które przewozi się na statkach - skór, jedwabiu, rumu czy czekolady. Umieszczona w menu mapka szczegółowo pokazuje towary eksportowane i importowane przez każdą z wysp. Filozofii wielkiej w tym nie ma - tak jak uczyli fizjokraci, handel jest tylko narzędziem towarzyszącym zdobywaniu

**Gracz konsolowy z tematem piractwa miał w zasadzie do czynienia głównie na straganie. Tyle, że piratów z "piratami" łączy chyba jedynie opalenizna (tudzież ciemna cera).. Ale to i tak budujące, 80% Graczy ma styczność z korsarzami!**







■ ...ale za to se odbijam na abordażu, a co! Raz to mi się tak odbiło, że burta się spie... zepsuła, hiehie!




■ Rzecz jasna jestem człowiekiem honoru - pokonanym zabieram tylko pieniądze, chyba że na pokładzie są jakieś fajne niunie.



■ Na lądzie, morzu i w powietrzu.... ups, sory, w powietrzu raczej nie.




pieniędzy. Innymi słowy, należy kupować surowce po możliwie najniższej cenie, a sprzedawać po najdroższej. Wiąże się to z częstym żeglowaniem w tą i z powrotem, a zwłaszcza na początku Gracz wielokrotnie doświadcza, że nie jest to łatwy kawałek chleba. Obserwując archipelag karaibski z lotu ptaka (jak w "Piratesie", oczywiście z zachowaniem wszelkich proporcji) Gracz widzi wyspy, własny statek oraz obce okręty bądź to piratów, bądź te płynące pod banderą danego kraju. Może więc starać się omijać wrogie jednostki, manewrując pomiędzy nimi (wskazane zwłaszcza wtedy, gdy własna łajba jest uszkodzona, bądź przewozi jakiś wyjątkowo cenny ładunek) i próbując dopłynąć do będącego celem podróży portu. Nie jest to wcale takie łatwe, tym bardziej, że często trafiają się sztormy (gra przenosi nas wówczas z głównej mapy na bardziej szczegółowy ekran). O ile na początku zupełnie nie umiałem sobie [illegible] z tym zjawiski[illegible] [illegible]urzonego morz[illegible] czym prędzej wciskałem "Load", tak po skumaniu bazy i pierwszej udanej próbie okiełznania żywiołu stwierdzam, że patent jest rewelacyjny! Manewry z rozwinięciem [illegible]ledniego żagla, [illegible] fali [illegible]wanie [illegible] do [illegible] dostać choroby m[illegible]kiej! Widać, że autorzy nie potraktowali tematu po łebkach, chcąc w możliwie najwierniejszy (a jednocześnie przystępny) sposób odwzorować realia rządzące podróżą po nieznanych akwenach. I za to należą im się brawa.

Rzecz jasna zabawa na morzu nie polega na omijaniu wrogich bandar i [illegible] [illegible]ami [illegible]. Sedno rozgrywki stanowią przecież walki z okrętami, i to przede wszystkim do nich należy [illegible]. Gdy na głównym ekranie pojawi się ikonka [illegible], wystarczy nacisnąć przycisk i zostajemy przeniesieni na statek. [illegible] [illegible] to celowanie, ale [illegible] na

sterowania łajbą) bądź z niezależnej kamery (tu z kolei celowanie jest automatyczne). Starcia na morzu są niezwykle trudne, zwłaszcza na początku - okręty są mało zwrotne i ciężko je ustawić w komfortowej pozycji (czyli takiej, by jak najbardziej zmniejszyć możliwość trafienia przez przeciwnika). Cały czas należy ładować armaty, przy czym wybór amunicji (obok odpowiedniego parametru kapitana i załogi) ma wpływ na powodzenie salwy. Inne pociski służą do dziurawienia żagli (gdy te zostaną zniszczone, statek zostanie pozbawiony możliwości ruchu), inne do niszczenia pokładu, a jeszcze inne do eliminacji załogi. A przecież odległość jest nie mniej ważna. . Teraz wyobraź sobie, jak taka walka wygląda, gdy Gracz oprócz kierowania własnym statkiem wydaje dyspozycje jeszcze trzem innym, a walczyć przychodzi z kilkoma wrogimi okrętami naraz. Tu potrzeba jeszcze lepszego refleksu i szybkości manewrowania niż w RTS-ach.

Wrogie okręty można zatopić (spory przypływ Experience'u), ale można też przeprowadzić abordaż w celu przywłaszczenia sobie zarówno [illegible]nostki, jak i [illegible]wców. Nie jest to



[illegible] na małą odl[illegible] [illegible]c tym samym stan [illegible]czny własnego statku. Ale często warto - tym bardziej, że oprócz towarów "dziedziczymy" również wrogiego do niedawna kapitana. W kilku miejscach tej recenzji wspominałem o parametrach [illegible] tych jest kilkanaście, by wymienić [illegible] Abordaż, Walkę Wręcz [illegible] [illegible]olszczędzałem [illegible] od [illegible] innych rzeczach [illegible] tylko [illegible]



Świetne wyniki oglądalności filmu "Piraci z Karaibów: Klątwa Czarnej Perły" w Stanach Zjednoczonych są dość niespodziewane, gdyż poprzednie produkcje w tym klimacie ("Hook" Spielberga, "Piraci" Polańskiego, "Wyspa Piratów" Harlina czy ostatnio "Sindbad: Legenda Siedmiu Mórz") odnosiły spektakularną klęskę. Film Gore'a Verbinskiego z Johnnym Deppem ("Arizona Dream"), Orlando Bloomem ("Władca Pierścieni") oraz Geoffreyem Rushem niedługo pojawi się i u nas, trailery prezentują się całkiem interesująco.




Należy jeszcze wspomnieć o Umiejętnościach, które możemy "aktywować" po osiągnięciu kolejnego poziomu doświadczenia. Może to być np. podniesienie zadawanego Critical Damage podczas strzelania z pistoletu o pewien procent, czy podniesienie określonej [illegible] do [illegible] pułapu.

Muzyczka niczego sobie, choć liczba [illegible]nżacji szybko [illegible]zestaje wystarczać (więcej [illegible]namiki przydałoby [illegible] podczas [illegible] morzu). W przypadku dźwięku przyczepić się można do niezbyt wielkiej liczby 'speechowanych' gadek. Co zaś się tyczy grafiki... Niestety, to jeden z najsłabszych punktów PIRATES OF THE CARRIBEAN. Niektórzy [illegible] wyroki na [illegible]

konkurencję) - te owszem, mogą się podobać, ale ocena grafiki polega na wrażeniach "live". A te są kiepskie.. Postacie ruszają się pokracznie, horyzont dorysowuje w zbyt widoczny sposób, tekstury domów i elementów przyrody co chwilę się powtarzają, a framerate to chyba na wakacje wyjechał! Jedynie niebo jest ładne, ale w grach BETHESDY zawsze takie był. Może czas rozszerzyć inspirację grafików do czegoś innego niż chmurki?

Z jednej strony świetny pomysł, niezwykły klimat i rzadko (niestety!) poruszana, a tak wdzięczna przecież, tematyka. Z drugiej - toporne i mało wygodna sterowanie, kiepska oprawa graficzna i wysoki (zwłaszcza na początku) poziom trudności, który może odstraszyć mniej [illegible] Gra[illegible] [illegible] stawiając "7+", ale doskonale wiem, że [illegible] wydźwięk ma "8-" - a naprawdę chciałbym, by jak największa część z Was dała się namówić i spróbowała się z POTC zapoznać.□

## WERDYKT

**BETHESDA — PRZYGODOWA** — KOSO

GRYWALNOSC: Players 1, Memory Unit — godzina / dzień / tydzień / miesiąc

Grafika: 6 — Dźwięk: 7 — Ocena: **8-**

| PLUSY | MINUSY |
|---|---|
| ▲ piraci! | ▼ sterowanie |
| ▲ klimat | ▼ grafika |
| ▲ rozbudowanie, pomysły | |

OCENY ZGREDZIOLI: PINGWIN 7



Ludzka kolonia na Marsie została zaatakowana przez szwadrony LED (light-emitting demon). Na ratunek zostaje wysłany Wheeler, kolezka który stracił w jednej z poprzednich misji oko i kawałek ręki. Został wyposazony w elektroniczne implanty, dające mu niezwykłe mozliwości, i tylko on moze uratowac bazę... Nie, wcale nie nabijem się ukradkiem z tej jakze oryginalnej fabuły. Ale mam wrazenie, ze podobne historyjki stały się fetyszem developerów odpowiadających w swoich firmach ze scenariusze

Nasz bohater dzięki bionicznej gałce ocznej ma dostęp do kilku "nakładek" (trochę przypomina to rozwiązanie z METROID PRIME na GCN). Kazda z nakładek ma inne właściwości - bioskaner umozliwia zobaczenie ciepła emitowanego przez LED-y (co jest wazne, gdyz niektórzy przeciwnicy są niewidoczni w "normalnym" ujęciu), elektro-skaner pokazuje przyrządy i maszyny, ktorych mozna uzyć, termoskaner ukazuje ukryte przejścia... wreszcie dzięki ostatniemu ze ekanerów mamy dostęp do mapy danej lokecji. Innym ciekawym elementem wyposazania Wheelera jest "Ins" - coś w rodzaju przenośnej "duszy". Po umieszczeniu jej w przeznaczonym do tego terminalu Ins (w formie cycatej blondynki) nawija o celach misji, tudziez rzuce jakieś podpowiedzi. "Duszy" mozna tez używać np. by uaktywnić dzwig czy robota (Gracz obejmuje wówczas kontrolę nad danym urządzeniem). Niekiedy też, by otworzyć bramę Wheeler musi zwiedzić wnętrze "duszy" i uaktywnić potrzebny sygnał (konwencja mini-gierkowa).

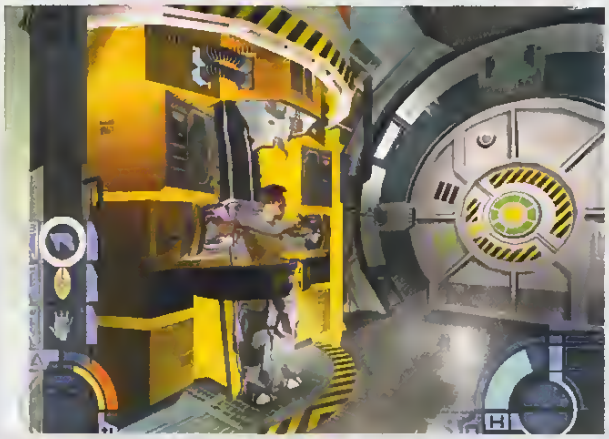




# LUCAS ARTS nie wydaje na konsole zbyt wielu gier, dawno też za tą firmą czasy świetności. Czy to jednak usprawiedliwia wydawanie tego rodzaju niedokończonych i brzydkich tytułów?

Warto wspomnieć jeszcze o sklepach, w których mozna kupić apteczki z energią czy butle tlenowe, niezbędne podczas misji na powierzchni planety (Wheeler śmiga wtedy w dziarskim kombinezonie). Z kolei serię bonusów i cheatów mozna zdobyć ratując mieszkańców bazy - nasz bohater zwyczajnie chowa ich do specjalnej walizeczki (wiem, bzdura na resorach).

Jak widzisz, RTX RED ROCK odbiega od schematu beztroskiego rozwalenie wszystkiego, co się rusza. Proporcje "przygodówka/strzelanka" są rozłożone podobnie jak w C-12 FINAL RESSISTANCE na PSX'a (nawet bohater podobny). Przy czym niestety, strzelanie do przeciwników jest rozwiązane tragicznie. Istnieje wprawdzie pewna namiastka 'auto-locke', ale podczas walki mają miejsce takie cuda, ze obracanie postaci o 180 stopni i strzelenie do ściany to pikus. Nie wiem, kto w LUCAS ARTS jest odpowiedzialny za tą, integralną przecież, część rozgrywki, ale adekwatne byłoby powieszenie go za rzęsy na trzapaku. Zresztą nie tylko jego, graficy również nie zasłuzyli na stanie w kolejce do kasy. Ściany, podłoga, urządzenia i postacie przypominają jedną, wielką kolorową paćkę. Moze i był zamysł uczynienia anty-ponurego, animowanego klimatu, ale w praktyce wygląda to po prostu okropnie. A jeśli dodać do tego






## I zostałem kosmonautą...



Prosty TPP ze sporą dawką strzelania i przełączania przycisków. Niespecjalnie emocjonujące. Dobrze za to sprawdza się opcja skanera (nieudolne nawiązanie do podobnej opcji w genialnym METROID PRIME? Hmmm...) oraz sekcje, kiedy śmigasz bezpośrednio po powierzchni Marsa. Pomykanie w skafandrze kosmonauty czy opcja sterowania mini-łazikiem mają klimat i świeżość. Takie motywy, a ile dobrze pamiętam, niespecjalnie często pojawiały się w grach video. Warto je sprawdzić. Do tego miejscami tekstury wykonano naprawdę porządnie, tyle tylko, ze animacja (nie wiedzieć czemu) nie do końca się w tym wszystkim odnajduje, gubiąc klatki. Trochę za duża tu schematów i monotonii [myszaq].

**Ocena: 5+**

TRAGICZNY wprost framerate. Io ja juz nie mam pojęcia "ke pase jakby?" Dźwięk da się jeszcze przebolec, a muzyczne aranzacje nawet nie zmuszają do wcisnięcia na pilocie "Mute", ale i w tym elemencie mogłoby być lepiej.

Najbardziej zastanawiający jest fakt usunięcia z listy wydawniczej wersji na GameCube'a. Panowie z LUCASa widocznie zdawali sobie sprawę, ze rozmiar popytu na ich produkt będzie przypominał ten, którego doświadcza codziennie sprzedawca szparagów na targowisku w Przysiece Starej, dlaczego w takim razie wydali grę na PS2?



## WERDYKT

KOSO

LUCAS ARTS PRZYGODOWA

GRYWALNOSC: 5 7 6+

| PLUSY | MINUSY |
|---|---|
| ▲ kilka ciekawych pomysłów | ▼ wykonanie! |
| | ▼ system walki |
| | ▼ kilka mniejszych wpadek |

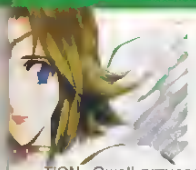
OCENY ZGRZEDZIOLI: ŚCIERA 5 MOŚNIK - DVD




# 感染拡大 .hack Part 2 MUTATION

DOT

**Właśnie otworzono nowy serwer, wszyscy Gracze "The World" dowiedzieli się o tym z maila. Wielu ponownie ruszyło na spotkanie przygody. Czy będziesz jednym z nich? A może nie zależy Ci na przedmiotach i szukasz jedynie dobrej rozrywki? Nie krępuj się i podłącz, w .HACK: MUTATION znajdziesz wszystko czego szukasz.**



No i stało się, w końcu doczekaliśmy się zrozumiałej dla większości z nas wersji kolejnej odsłony HACKa. Tym razem gra nosi podtytuł MUTATION i jest kontynuacją wyderzeń, jakie miały miejsce pod koniec INFECTION. Gwoli przypomnienie, po pokonaniu Skeitha, z tego co z niego zostało narodził(a) się Cubia - znacznie potężniejsze stworzenie. Tylko dzięki pomocy hakarki Haiby główny bohater przeżył spotkanie z nową istotą. Rzucony z powrotem do jednego z miast-serwerow stara się rozwikłać wraz z przyjaciółmi tajemnicę dziewczynki Aury, Epitaph of Twilight i groźnej Gauntlet of Twilight, mogącej czynić dobro i zło, w zależności od woli właściciela.

## Nowe miejsca, przyjaciele, stworzenia...

Co da się zauważyć od razu, do nasze dyspozycji oddano nowy serwer i dość duzo nowych słów-kluczy przy tworzeniu lokacji, gdzie będziemy się bawić. Miasto-serwer "Cultural City Carmina Gadelica" wyglądem przypomina Budapeszt nocą, choć na pewno nie jest tak efektowna. Jeśli chodzi o lokacje, to nadal molm fawotytem zostaje 'Highland City Dun Loireag', nie ma jak krajobraz dachu świata. Oprócz nowego miasta, Graczowi pozwolono w końcu na więcej swobody. Nie ma się wrazenia, ze wazne i godne uwagi jest tylko to, co ma bezpośredni związek z popychaniem fabuły do przodu. Na >>messegeboardzie<< pojawiają się nowa wiadomości, ludzie rozmawiają o ciekawych lokacjach, wymieniają się adresami. Możne newet udać się do lokacji, gdzie Mimiru i Beer, główni boheterowie anime, chcą się spotkeć! Jeśli chcemy, mozemy zapomnieć o fabule i zgłębiać róznorakie lokecje, które ekscytują ludzi na forum. Jest to doskonały sposób na zdobycie nowych przyjaciół. Część z nich tylko wymieni się w Tobą adresami, a część uruchomi dodatkowe zadania, jeśli oczywiście się polubicia. Oprócz tego nia sposób nie zauważyć, ze pojawiły się nowe rodzaje potworów. Moza nie widać tego ne pierwszy rzut oka, bo ne początku nie wchodzimy na 'straszniejsze' lokacje, ale później - w miarę postępów - zobaczymy strasznych Golemów niewrażliwych na ataki fizyczne, czy tez demony potrafiące jednym silnym czarem zabić dwia osoby z drużyny, jeśli się ich nie leczyło. Skoro mowa o odporności, część wrogów jest całkowicie niewrezliwa ne staki tizyczne lub magiczne. Jeśli akurat brakuje odpowiedniego specjalisty w druzynie, to możesz być skazany ne wyczerpujący pojedynek




## Sprzęt, czyli z czym do walki...?

Gdy chcemy zagrać - mamy dwie opcje. Albo zaczynamy grę od początku i wtedy dostajemy sprzęt narzucony nam z góry przez grę, albo - co jest znacznie fajniejsze - kontynuujemy zmagania z zapisanego stanu gry z HACK INFECTION. W związku z tym, ze poziom trudnosci rośnie co najmniej o klasę, sugeruję przeniesienie Save a z części pierwszej, jeśli jednak nie ma się takiej możliwości, dobrze jest zapoioweć ne nieco słabsze stworzenia lub zająć się handlem ze współgraczami, aby zdobyć nieco lepszy sprzęt. Jeśli jednak nie mamy ochoty handlować to najlepiej zbedać kilka lochów w poszukiwaniu Statuetek Zott i skrzynek znajdujących się koło nich. Zazwyczaj lezą w nich "dobre" przedmioty. Inny sposób kompletowania ekwipunku to Data Drain - i jest to jedyny sposób (poza misjami dodatkowymi) ne zdobycie "rzadkich" przedmiotów. Więcej broni ma nowe zdolnosci, rośnie siła czarow i pojawiają się nowe przedmioty. Innymi słowy, otwiere się przed nami nowy rozdział pewien usprewnień. Z nowości warto wspomnieć o Grunty Race odbywającym się w mieście, jeśli tylko wyhodujesz co najmniej trzy roznego rodzeju "świnki"



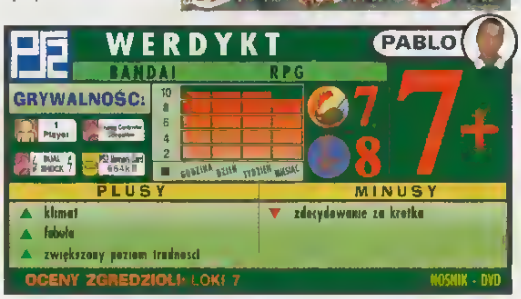


## Oko, ucho, podniebienie

Nie spodziawajcie się skoku graficznego w stosunku do piarwowzoru. gry dzieli nia tak długi okres czasu, aby zaszły w tej dziedzinie rewolucyjne zmiany. Oprawe graficzna jest bez zmian, dodano tylko nowe enimacje niektórych czerów i przywołanych bastil. Mita zaskakuje natomiast muzyka. Sporo mrocznych kawałków oraz dynemiczne wstawki podczas walk zaskakują, wcześniej nie było tak dobrze. Teraz muzyka zdecydowania odstaje od reszty, jest znacznie bardziej podobna do tej z enime, co produkcji wychodzi ne dobre. Jeśli ktos grał w HACK: INFECTION i gra mu się spodobała, to z pewnością chętnie siądzie na te kilkadziesiąt godzin do 'Mutacji'. Jeśli jednak jesteś nowy w temacie, a lubisz niezbyt skomplikowane RPG na dobrym poziomie z doskonałą febułą, to jest to sena godna polecenia. Zapraszam do "TheWorld" □







Klasyczny japoński RPG, w którego zagrać można jedynie z nudów, a który sam powoduje rychłe znudzenie. Zalecane łyknięcie paru browców przed grą.

# Arc The Lad

## Twilight of the Spirits



Do czwartej kompozycji z serii ARC THE LAD (czyli Zenek Chwat wszystkich brat) nie spodziewałem się wiele, totez nie rozczarowałem się, ani nie byłem zaskoczony, gdy gra okazała się tym, czego się spodziewałem. I czy raczej nie spodziewałem... eee, niewazne. Pierwsze linijki recenzji już za mną, a to najważniejsze, bo teraz pójdzie już z górki. Tylko czego to ja się miałem spodziewać? Ahe! Czwartej części ARC THE LAD! Tylko czy już czasem o tym nie mówiłem? Cholerna sklerozo!

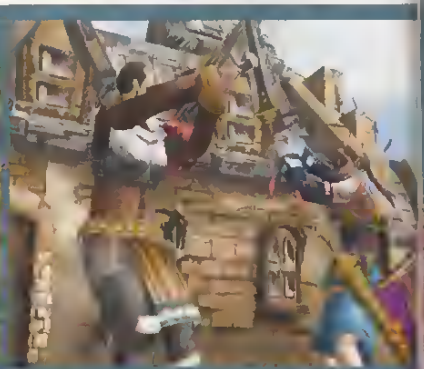
Mamy rok ... w sumie nie wiadomo który, ale jakieś 1000 lat po wydarzeniach z trzeciej części, czyli dostatecznie długo, aby nie miało to żadnego znaczenia. Ziemię zamieszkują dwie rasy, a mianowicie ludzi i demono-podobnych stworów o nazwie Deimos, będące zresztą w nieustannym konflikcie. Mamy tu również dwóch bohaterów, przedstawicieli obu tych ras, będących - o ironio - braćmi zrodzonymi ze związku ludzkiej kobiety i demonicznego faceta. Oczywiście nic oni o sobie nie wiedzą, to znaczy żaden nie wie o istnieniu swojej "drugiej połowy" (nie popadajmy w autyzm), a obaj zostali przeznaczeni (przez Przeznaczenie, jakby ktoś nie wiedział) do uratowenia obu ras przed zagładą, jako że (aby było jeszcze ciekawiej) każdy z nich jest powiernikiem połówki Wind Stone, w którym zawarte jest energia jednego ze Spiritów. W ogóle te całe Spirytusy... eee, to jest Spirity, to takie małe latające badziewia, co swego czasu dawały moc mieszkańcom planety, ale potem im się odechciało i zostały po nich tylko takie świecące kamyczki, będące obecnie źródłem energii dla urządzeń ludzkiej cywilizacji oraz magii dla społeczności Deimosów. To głównie o nie trwa ów wieczny spór, jeśli nie liczyć wzajemnej antypatii ludzi do Deimosów i na odwrót (rasizm jak się patrzy). Do tego dochodzą jeszcze konflikty wewnętrzne, w tym kampanie prowadzona przez pewne sowiecko-nazistowskie imperium, mająca na celu zgromadzenie wszystkich najważniejszych Spirit Stones i zapanowanie nad światem, ale kto by się tam przejmował takimi drobiazgami, oprócz, oczywiście głównych bohaterów. Z jednej strony rusza wałeczny Kharg - koleś na tyle niespełna rozumu, że najchętniej by wszystkim pomagał, nie biorąc ze to kasy - klasyczny japoński bohater. Na szczęście jego braciszek - Derc - ma bardziej demoniczny charakter i koncentruje się na zdobywaniu władzy, nie na akcjach charytatywnych, tak więc może gdy się obaj spotkają, wbije krewniakowi do łba trochę rozumu. I tak akcja skacze od jednego bohatera do drugiego, przedstawiając przygody raz tej "jasnej" strony, to znów tej ciemniejszej.



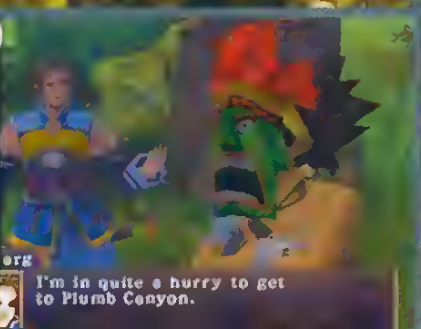

Grafika jaka jest, każdy widzi - do dziesiątego FINALa jej daleko, ale w sumie da się patrzeć nie zamykając oczu. Muzyka również niczego sobie, choć tylko niektóre kawałki nadają się do częstszego słuchania (w tym głowny motyw całego cyklu), czasami mamy nawet mówione dialogi, nie licząc tego, że w czasie walk bohaterowie drą ryje na okrągło. Jednak od samego początku serii największym jej atutem były właśnie walki - prowadzone w systemie turowym na podzielonej na pola planszy (taki maty PGR). I tym razem mamy do czynienia z taktycznymi potyczkami, chociaż zdecydowanie uproszczonymi w stosunku do PSX'owych poprzedników. Zmalał również poziom trudności - techniki i czary dają bohaterom taką przewagę, że bez problemu ścierają nawet najgorsze plamy z keczupu i soku porzeczkowego... o, przepraszam, nie ta reklama. System zdobywania nowych technik i czarów polega na kupowaniu ich za punkty uzyskane ze starć, lecz w sumie nie wpływa to zbytnio na swobodę w modelowaniu postaci, jako że owych 'specjali' jest niewiele. Kryształki, o których wspomniałem już wcześniej, pełnią rolę punktów wykorzystywanych na owe techniki i czary, czyli MP, które jednakże trzeba kupować, aby korzystać z owych dobrodziejstw (i 'złodziejstw'). Heh, normalnie jak dzisiaj w szkołach - dajesz w łapę komu trzeba i już wszystko umiesz! Bronie i pancerze, jakimi dysponują bohaterowie, posiadają specjalne sloty, w które wkładamy różnorakie śmieci w celu uzyskiwania różnorakich efektów - taki upgrade dla opornych. No i to byłoby na tyle, jeśli chodzi o system - jak widać, jest on dość uproszczony, tak samo zresztą jak rozgrywka - prowadzona po sznurku od punktu do punktu, wbogacana sporadycznymi zagadkami i oczekiwanymi zwrotami akcji. "Klasyczny standard", któremu tylko te dwuwątkowość nadaje trochę rumieńców na twarzy (o ile standardy mają twarze) (tym bardziej klasyczne - kor.). Chyba znów muszę się napić... □





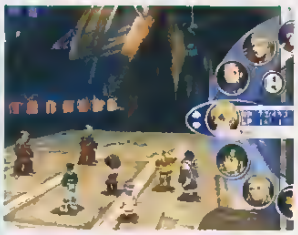




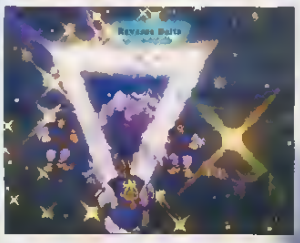



# UNLIMITED Saga









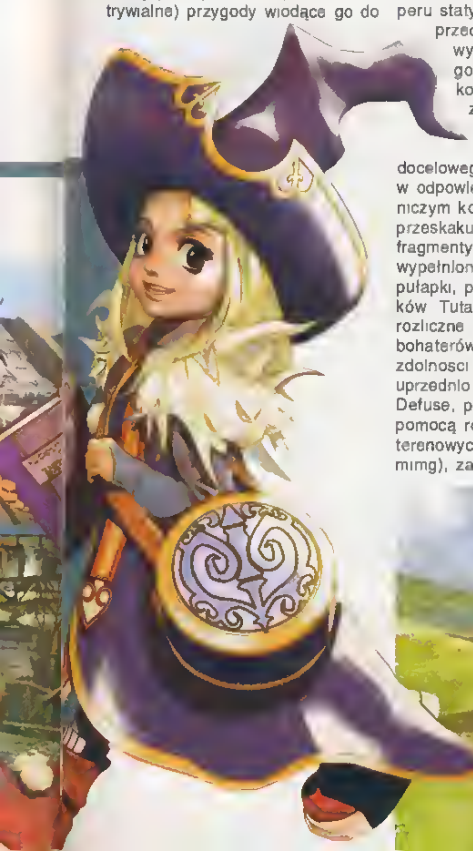


Czegoś tak dziwnego jeszcze nie widziałem. RPG ewidentnie tylko dla orłów... po chorobie popromiennej.

o prawda nie należę do PSL, nie odebrałem wykształcenia polnicznego ani też nie odbywałem praktyk u gorali na halach, jednak określenie "czarna owca" nie kojarzy mi się zbyt dobrze. Za czarną owcę wśród produkcji SQUARESOFTu (teraz SQUARE-ENIX) uważana jest właśnie seria SAGA, której kolejna, w sumie dziewiąta już odsłona zawitała właśnie na maszynkę SONY. Coś w tym określeniu być musi, skoro już pierwsze spojrzenie na grę pozwala przypuszczać, że coś jest tu nie tak, jak być (może) powinno.

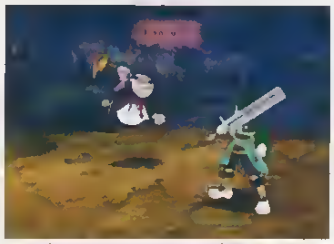
Nie wiadomo, czy to przerośnięta ambicja SQUARE, czy brak innych koncepcji, czy też ciężka choroba umysłowa szefa projektu spowodowały, że powstała gra - to mało powiedziane - nietypowa. Nietypowa, lecz jednocześnie "pijąca" do najbardziej typowego z gatunków, którym jest tabularny RPG. Nie inaczej - statyczne rysunki, tereny przypominające ręcznie rysowane mapy oraz konieczność własnoręcznego wyboru dalszych działań to elementy nieobce miłośnikom fabularnych role-playów. Pytanie tylko, czy przeniesienie tego typu rozgrywki na pokład konsoli jest warte zachodu? Czy to się może udać? Z problemem tym borykają się twórcy eRPeGów już od początku istnienia systemów gier wideo i jak czas pokazał, na razie jedynym sensownym rozwiązaniem jest rozgrywka sieciowa. Co zaś mamy w tym wypadku? UNLIMITED SAGA oferuje nam siódemkę głównych bohaterów, z których każdy przeżywa inne (dość trywialne) przygody wiodące go do odkrycia jednego z siedmiu Cudów, dziesiątki misji, które możemy wykonywać w dowolnej kolejności, dziwaczny i jednocześnie niezwykle skomplikowany system oraz baaardzo umowną oprawę graficzną, mającą jakoby wprowadzać specyficzny 'feeling'. O ile owe elementy składowe wyglądają dość efektacyjnie, tak z całością jest już pewien problem w odbiorze.

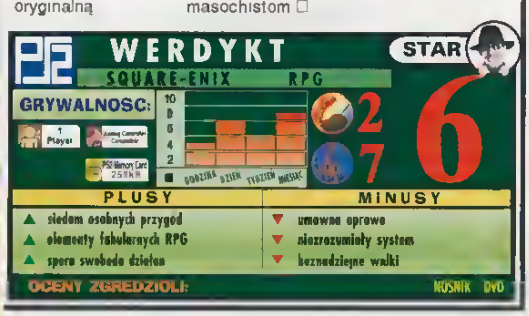
Zaczynamy przygodę. Po obejrzeniu peru statycznych rysunków oraz przeczytaniu grame tekstu wybieramy z menu miasta gospodę lub gildię przewoźników i po zaaprobowaniu zleconie lub wyprawy przenosimy się na rysunkową mepę docelowego obszaru. Sterując gałką w odpowiednim kierunku, ruchem niczym konika szachowego przeskakujemy na kolejne jej fragmenty, na których znajdujemy wypełnione skarbami skrzynie, pułapki, przeszkody lub przeciwników. Tutaj w sukurs przychodzą nam rozliczne umiejętności naszych bohaterów: skrzynie otwieramy dzięki zdolności Locksmith, rozbroiwszy je uprzednio z pułapek ze pomocą Defuse, przeszkody pokonujemy za pomocą rozlicznych 'skilów' terenowych, np. pływania (swimming), zaś przeciwników...






pokonujemy w dziewięciu starciach. Ekwipunek każdego z bohaterów posiada, tak jak oni sami, różnego rodzaju zdolności, które to najczęściej wykorzystujemy właśnie podczas walk. W każdej rundzie starcia otrzymujemy pięć "slotów" na różne ataki, które rozdzielamy wśród delikwentów w drużynie. I tu zaczyna się jazda... Aby nasze ataki były jak najbardziej skuteczne, czyli odbierały przeciwnikom LP (są to właściwe punkty życia, gdyż HP pełni jedynie rolę "bufora"), ataki naszych bohaterów musimy łączyć w combosy, najlepiej aktywujące dodatkowe efekty i w rezultacie wyższe obrażenia. Ale przeciwnik robi to samo, więc przerywa nam nasze misternie ułożone plany, w dodatku jest w tym względzie nieprzewidywalny. Jakby tego było mało, nie wiadomo również, jak kierować rozwojem postaci, by zapewnić jej optymalne parametry, jakie są zależności pomiędzy zdolnościami bohaterów a ich ekwipunku. W sumie nie wiadomo więcej, niż wiadomo i nawet posiadając oryginalną instrukcję stajemy przed odwiecznym dylematem "o co chodzi jakby?". Co prawda grać można nawet "na oko", chociaż poziom trudności jest momentami wysoki, jednak brak jakiegokolwiek Tutorialu i ewidentne niedociągnięcia czynią tą grę jakby niekompletną i przez to nie posiadającą spodziewanej (przynajmniej przez twórców) grywalności. Nie pomagają nawet bonusy i dodatkowe wątki uzyskiwane po ukończeniu gry którąś z postaci. Polecam jedynie prawdziwym masochistom □






Wersja PAL we wrześniu

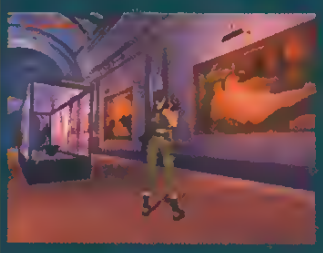
# LARA CROFT TOMB RAIDER
## the angel of darkness

PlayStation 2



Dwe słowa: TOMB RAIDER. Jedne z najbardziej znanych, jedna z najbardziej rozpoznawalnych gier na świecie. Za sprawą firm CORE/EIDOS i, w dalszej kolejności, Paramount Pictures (produkcje kinowe), Lara Croft bardzo szybko stała się ikoną współczesnej pop-kultury. To nie przypadek, że dziewczynę wyróżnia charyzmatyczny charakter, niezły wygląd, a także fakt, że budzi emocje - obojętnie, jak skrajne by one nie były. To umiejętnie wytworzone otoczka: filmy, komiksy, cały szereg promocyjnych gadżetów. Przystępując do zmagań z szóstą częścią jej przygód, za pewnik można było przyjąć, że żadnej rewolucji nie będzie. Bo tak naprawdę, żaden z fanów Lary tej rewolucji nie chciał.

Garść retrospekcji. W czwartej odsłonie, jak zapewne pamiętasz, Croft zostaje przysypana w piramidzie - to efekt starcia z nadprzyrodzonymi mocami egipskiego boga chaosu, Seta. Wydany równolegle z THE ANGEL OF DARKNESS (TAOD) oficjalny poradnik do gry, w Polsce na razie niedostępny, wyjaśnia i podejmuje ten wątek fabularny: Larze ostatecznie udało wydostać się z podziemi, co chyba nikogo nie zaskakuje, nie zdaje sobie jednak ona w pełni sprawy, w jaki sposób tak naprawdę do tego doszło. Cząstki wspomnień wskazują na plemię nomadów, które pomogło jej przetrwać na pustyni. Po pewnym czasie, wraz z nimi, trafiła do Egiptu. Stąd dostała się już bezpośrednio do Wielkiej Brytanii, gdzie otrzymuje wiadomość, że "jej" plemię zostało całkowicie wymordowane. W sprawę wydaje się być zamieszany dotychczasowy mentor,



Von Croy, usilnie nalegający na spotkanie w Paryżu. Podczas rozmowy dzieje się coś dziwnego - Von Croy ginie, a Lara traci przytomność. Po ocknięciu zastaje splądrowane mieszkanie, trupa oraz dziwny symbol na ścianie. Jest podejrzana o morderstwo...

...i musi uciekać przed francuską policją. Hmm, nieco zabawne, że w pięciu poprzednich częściach Croft wymordowała tysiące ludzi i obyło się bez oskarżeń, tymczasem... Dość banalna próba wskrzeszenia Lary, a przy tym wyjście z zakończenie THE LAST REVELATION - czy udana, sam oceń. Odkładając na półkę kwestie czysto fabularne, które - wbrew podtytułowi - są w dalszej fazie gry bardziej zabawne aniżeli mroczne, zdecydowanie z większym zainteresowaniem warto się przyjrzeć mechanizmom rozgrywki.



■ Niektóre lokacje jak żywo przypominają serię RESIDENT EVIL. Kurtis w akcji



■ Zerknij na detale - najlepsza pod tym względem część serii



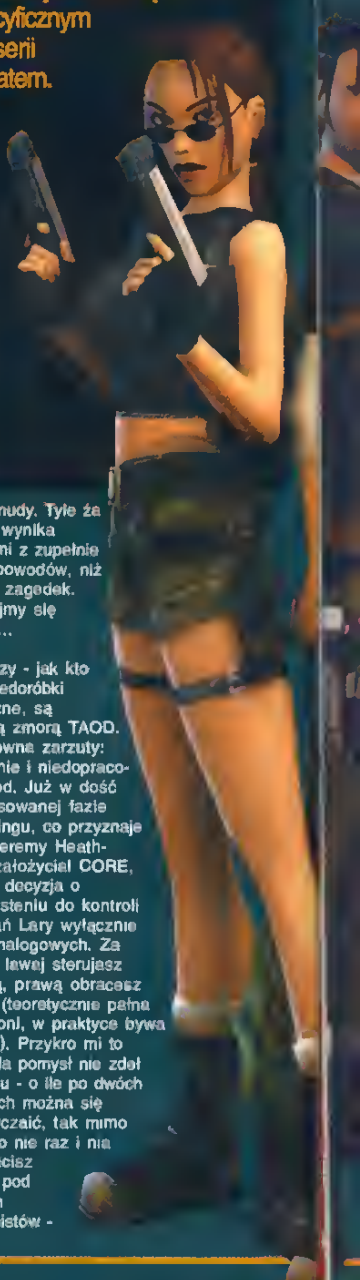
■ Z szafki na wprost zabierzesz maski przeciwgazowe. Lara zyska tym samym "upgrade" i od tego momentu gry będzie mogła biegać sprintem. Świetny pomysł

Ponad trzy lata prac 35-osobowej ekipy może sugerować, że świat w TOAD jest większy niż ostatnie rządowa przekręty, co w rzeczywistości sprawdza się tylko połowicznie. Połowicznie dlatego, iż widać pewną niekonsekwencję: początkowy rozmach gry z czasem wyraźnie deprecjonuje. Przyjęty odgórnie podział na dwa miasta, Paryż i później Pragę, jest bardzo mylący, bo o ile sam Paryż jest jeszcze w porządku, tak mówienie o przeniesieniu do świata gry stolicy Czech stanowi już czysty nonsens. Jeden plac i kilka wychodzących z niego uliczek, które obiec można w kilkadziesiąt sekund, to właśnie owa "Praga". Zresztą stolica Francji też nie poraża jakimś szczególnym rozmachem - ot, kilkanaście ulic, kilkanaście pomieszczeń, do których można wejść do środka. Ogromne większość z ponad trzydziestki poziomów i tak toczy się wewnątrz budynków (niektóra lokacje, np. drugi level, przypominają sposobem wykonania gry z serii RE), świątyń czy grot, w bardzo charakterystycznej dla poprzednich części serii konwencji - widać np. naleciałości z "jedynki" (charakterystyczne pułapka ze strzałkami wyłatującymi ze ściany), z "trójki" (zmaganie po dachach paryskich budowli jak żywo pasują do poziomu Thames Wharf w Londynie) czy wreszcie "piątki" (pomieszczenia chroniona przez systemy elektroniczne; Luwr kontra siedziba VCIndustries). Zabrakło natomiast w TAOD pojazdów. Szkoda.

Zagadki, kwintesencja poprzednich TOMB RAIDERów, klasycznych i moim zdaniem najbardziej ambitnych przedstawicieli gatunku action-adventure, niczym specjalnie nie zaskakują, opierając się na typowych dla nich schematach, co paradoksalnie jest dużym plusem TAOD. Grałeś w poprzednie części - czujesz się jak w domu. Szybko zauważysz, że buduje to klimat. Niezły, zauważalny klimat. Tradycyjnie przełączniki, zbieranie artefaktów, prosta kombinacje z symbolami. Złapałem się na tym, iż grając niemal bez przerwy - z uwagi na równoległe tworzony opis do trzeciego numeru PORADNIKa EXTREME - ani przez moment nie wkradło się w zabawę uczucie nudy. Irytacji - owszem, ale nie nudy. Tyle że irytacje wynika miejscami z zupełnie innych powodów, niż problem zagadek. Przyjrzyjmy się bowiem...

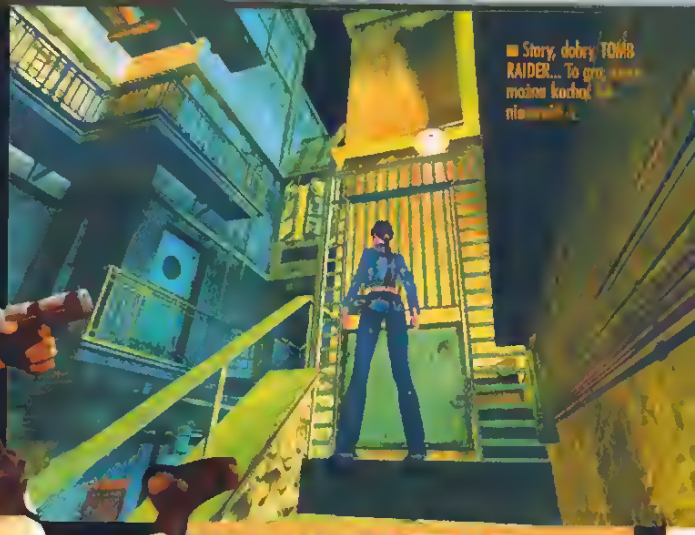
Błędy, czy - jak kto woli - niedoróbki techniczne, są poważną zmorą TAOD. Dwie główna zarzuty: starowanie i niedopracowany kod. Już w dość zaawansowanej fazie developingu, co przyznaje nawet Jeremy Heath-Smith, założyciel CORE, zapadła decyzja o wykorzystaniu do kontroli poczynań Lary wyłącznie gałek analogowych. Za pomocą lewej sterujesz postacią, prawą obracasz kamerę (teoretycznie pełna 360 stopni, w praktyce bywa różnie ..). Przykro mi to pisać, ala pomysł nie zdał egzaminu - o ile po dwóch godzinach można się przyzwyczaić, tak mimo wszystko nie raz i nie dwa rzucisz mięsem pod adresem programistów -

Wkrótce na ekrany kin trafi druga część filmu z udziałem Lary ("Cradle of Life"), w chwili obecnej zagrać już można w szóstą część jej przygód. Esencja gatunku TPP zawodzi w kwestiach czysto technicznych, oferując przestarzałe rozwiązania, ale niedoskonałości silnika gry nadrabia dość udanie żywotnością i specyficznym dla serii klimatem.





■ Nowością w grze jest walka za pomocą rąk i nóg. Wykonana tak tragicznie, że... Zapomnij o tym elemencie.



■ Story, dobry TOMB RAIDER... To gry, [illegible] można kochać [illegible] niewinnie...

sterowanie jest po prostu toporna, niegodna gry wydanej w 2003 roku. Mało tego, zbieranie przedmiotów wypada tragicznie, wyciąganie/chowanie broni podobnie - nie zmieniło się zupełnie od pierwszej części. Za totalne przegięcie uważam fakt, by również poruszanie się Larą w wodzie było identyczne do tego z "jedynki". Największa frustrację i tak budzi jednak przeskakiwanie z platformy na platformę, kiedy ta są niewielkich rozmiarów. Zero precyzji i wyczucia - wybacz Jeremy, ale spiep***iście sprawę.

Z nowych ruchów jest czołganie się po ziemi ("na komandosa"), skradanie się oraz bardzo dalaki skok przy włączonym sprincie. Potrząc na to ostatnie, ktoś słusznie zauważył, że jeśli Lara będzie w tym kierunku rozwijać swoje umiejętności, to w kolejnych częściach zacznie skakać jak w "Metrixie". Tryb skradania (L2) stanowi czystą farsę - debilizm konsolowych przeciwników posunięty jest tu do granic absurdu niekiedy można "wbiec" od tyłu ne strażnika, a ten stoi w miejscu. Swoją drogą, przeciwników w TAOD jest bardzo mało, głównie strażnicy, kilkunastu rycerzy, parę dobermanów i nieco zmutowanych kreatur pod koniac gry. Stąd nie dotykam nawet tematu broni, bo tak naprawdę zmieniły się głównie ich nazwy, pozbawiono ponadto Larę pistoletów z nielimitowaną ilością nabojów.

Większość postaci czeka do zlikwidowania w murach Luwru; najłatwiej pozbawiać ich złudzeń zwykłym podręcznym paralizatorem. Szumnie reklamowane rozmowy z postaciami okazują się być w śladowej ilości (kilka osób na krzyż) i mają w rzeczywistości znaczenia marginalne - wybór dialogów, identyczny z tym w rasowych przygodówkach, sprowadza się tylko do wskazania tekstu u góry (rozmowa "łagodna") lub na dole (ostrzej, przyparcie do muru). W zależności od tego otrzymamy bądź nie jakiś przedmiot czy informację Pomijam błędy w kodzie - całość zmagań w Paryżu



eprowadza się do poszukiwań Boucharda, ale kiedy już go znajdziesz i wejdziesz np. do jednego za sklepów, to Lara w rozmowie ze sprzedawcą będzia się dalej pytać, czy nie wie gdzie można Boucharda zastać. Innym novum jest wprowadzenia upgrade'u sity/wytrzymałości Lary. W praktyce wygląda to tak, że eby gdzieś dalej wskoczyć lub wspiąć się, wcześniej musisz przesunąć/przeciągnąć jakiś kamień lub wykonać parę skoków w innej części danej lokacji - Croft rzuci wtedy hasłem, że czuje się silniejsza, i można brnąć dalej. Wygląda to dość komicznie, bo np. w jednym z laboratoriów w Luwrze, nagle stwierdza, ze może już biegać sprintem. Za plus uznaję natomiast uproszczenie niektórych ruchów - główna bohaterka automatycznie podciąga się teraz na niskie platformy, od razu też wchodzi na drabinę czy rurkę.

A propos poruszania się. Animacja Lary jest genialna. Wraz z warstwą muzyczną, w dużej mierze nagraną przy udziale londyńskiej orkiestry symfonicznej, stanowi najbardziej efektowną cechę TAOD. Ślicznie dla oka wbiega Croft po schodach, przeciąga się na rękach, wdrapuje po drabinach i przesuwa kamienna bloki. Zbudowane z 5 tys. poligonów wygląda wyraźnie ładniej niż w warsjach na Szaraka, przy czym żaden to orgazm dla oczu. Lokacje wykonano starannie, głównie w pierwszej fazia gry, bo później już widać pośpiech autorów i mocno przeciętne tekstury, mniejszą dbałość o architektoniczne niuense. Ostatnie poziomy są proste, przykładowo dwa, w idórych sterujemy Kurtsem (tak, całość jego zmagań to dwa etspy), polegają ne perciu nieustannie do przodu, przy braku jakichkolwiek zagadek i zabijaniu od czasu do czasu przeciwników. Płynne przez większość czasu gry animacja zwalnia tylko w paru momantach, nie przeszkadzając jednak zupełnie w zabawie. Tak czy inaczej, patrząc pod kątem tachnicznym, TAOD ukazało się o jakieś dwa lata za późno.

Grę polecam tylko tym, którzy skończyli poprzednia część. Bo mimo tego, co powyżej, mimo nagatywnych opinii krążących po całej globalnej wiosca, wyraźnia zaznaczam, że TAOD to niezła gra. Albo aż niezła gra. Zabawę przypomina trochę stosunek z dziewicą - dużo kombinacji, potrzeba zaakceptowania wielu niedoskonołości, przymknięcis oka ne "błędy" partnerki. Innymi słowy, trzeba nameczyć się, by było rajcownie, ale też później z uśmiechem na ustach można powiadzieć: zaliczone. Ty dacydujesz.□



■ Wychylanie się zza winkla to jeszcze inna innowacja w serii. W praktyce kompletnie bezużyteczne. Lara z archeologa stała się jakims pseudo agentem specjalnym - litości



■ Pokoje w Luwrze są zdecydowanie jednymi z najbardziej pieczołowicie doprocowanych lokacji.



■ W grze pojawiają się też od czasu do czasu elementy ruchome, np. w postaci latających owadów





# R·TYPE FINAL

**Lepiej skonwertować dobrego shootera'a z arcade'ów niż robić nudną, trójwymiarową popierdółkę. Liczy się grywalność, nie grafika o czym coraz częściej zapominają twórcy gier.**

R-Type to serie z tredycjami, sięgającymi ery 8-bitowej. Już od kilkunastu lat latamy tym małym "stateczkiem" i rozwalamy obcych. Tym razem przyszła pora na przetestowanie najnowszej odsłony - 128-bitowej - R-TYPE FiNAL.

Od zawsze jestem fanem arcade'owych shooterów (a najlepiej żeby były 2D) i grywałem w nie na wszelakich możliwych systemach (ile to żetonów straciłem w "simpatycznych budkach rozkoszy" na różnego rodzaju shooter'y nie wspomnę - do dziś nie spotkałem lepszej gry niż Raiden Fighters 2). Po kilku godzinach grania w Metal Slug'a 3 (przy którym bawiłem się doskonale, recka w tym numerze) zabrałem się za drugiego shooter'a w tym miesiącu i przesiedlem się za stery statku kosmicznego. Ruszyłem w kosmos. Gra powitała mnie ładnym i przejrzystym menu, wybrałem statek (kilka do wyboru - choć podobno jest ich kilkanaście) i wyleciałem w przestrzeń. Pierwsze wrażenie było jak najbardziej pozytywne: fajne najazdy kamery, wybuchy, olbrzymie beam'y laserowe - super. Przeleciałem kawałek, postrzelałem trochę i stwierdziłem że czegoś tu brakuje i jakoś nudno tutaj jak na strzelaninkę. Doleciałem trochę dalej i spotkałem mid-boss'a - fajny. Rozwaliłem wielkiego skorupiaka (dość szybko, przyznam) który efektownie wpadł przez ścianę i lecę dalej.... Lecę i lecę, mało kto tu strzela....Na drodze stanął boss, jakie było moje zdumienie gdy go zobaczyłem - to przecież ten sam co w poprzednich wersjach. W tym momencie zdałem sobie sprawę z największych wad nowego produktu IREM - nuda i powielenie starych pomysłów w nieskończoność. Bo jak można określić grę gdzie bose ma trzy ataki i można je uniknąć z zamkniętymi oczami ? Serie w ogóle się nie rozwinęła: cały czas idea gry polega na wyuczeniu się wszystkiego na pamięć - skąd wylecą przeciwnicy, ile oddadzą strzałów, gdzie się ustawić podczas ataku mid-bossów i bossów (jak w erze 16 bitowej) - nie ma nic co by mnie zaskoczyło, czegoś świeżego. Standardowo odwiedzimy dżungię, kosmos, miasto i inne lokacje typowe dla shooterów. Ciekawą sprawą jest zastosowanie "kulki" przyczepianej do statku, która zarówno broni przed pociskami (przód statku i tył), jak i może rozwalać przeciwników, gdyż można ją wypuszczać we wrogie eskadry. No, ale to juz było w R-Type'ie na NES'ie. Nadal też, zamiast strzelać małymi pociskami, lepiej charge'ować i strzelać większymi wiązkami lasera (każdy statek ma inną wiązkę) Poprawione jest jedynie grafika (choć wśród trójwymiarowych obiektów można dojrzeć bitmapowe, np. "muszki" w drugim etapie) i najazdy kamer (choć to już było w R-Type Delta na PSX'ie) - ale ile razy można oglądać jak efektownie boss wchodzi do pomieszczenie czy się morfuje, bo po każdym zestrzeleniu gra cofa pilota trochę do tyłu.....LIPA!!! W shooterach nowej generacji powinno być jak w Mars Matrix. od pocisków aż kolorowo, mnóstwo bonusów i mega rozpierdziei. Szybko i sprawnie jak w salonie gier, a nie oglądanie po sto razy filmików przedstawiających nowy stage czy boss'a. A tutaj co? Lecę i zasypiam ..

## Gdzie jest moja kula?

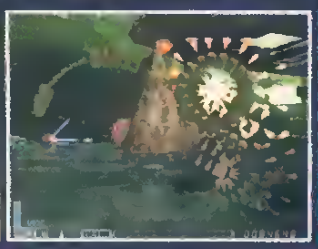


Dobra i trudna - tak w dwóch słowach można opisać kolejną odsłonę tej klasycznej strzelaniny, chociaż na pewno nie jest to tytuł przełomowy Podczas gry często przypominał mi się stary, dobry EINHANDER (PSX), jednak pod względem grafiki R TYPE FINAL robi większe wrażenie (wiadomo, PS2, ale animacja czasami 'zacina') Poziom trudności momentami niesamowicie wyśrubowany, ale jak zwykle w grach tego typu zachowanie przeciwników do się po jakimś czasie rozpracować. Fani serii będą zapewne zachwyceni, pozostali również powinni czuć się usatysfakcjonowani Mocna pozycja, ale raczej dla fanów gatunku [norby]

**Ocena: 7**













Szczerze powiedziawszy dla fanów tego typu rozrywki (jest ich chyba już coraz mniej) polecam recenzowanego dwa miechy temu Dodonpachi (tam to jest dopiero wypas, gra się nie nudzi bo nie ma na to czasu:)) lub recenzowanego w tym numerze Metal Sluga 3 (ludzie!!! ale jazda!!!) niz kiepskiego R-Type. Nowa-stara produkcja iREM to niczym nie wyróżniająca się gierka po którą można sięgnąć raz na kilka dni, zagrać i wrócić ponownie za kilkanaście dni. Potem znowu zagrać i... odsprzedać naiwnemu koledze. Wolę pograć w wyżej wymienione produkcję niż w R-Type'a. Wniosek nasuwa się sam - lepiej skonwertować dobrego shootera'a z arcade'ów niż robić nudną, trójwymiarową popierdółkę. Liczy się grywalność, nie grafika o czym coraz częściej zapominają twórcy gier. Zobaczymy jak z reaktywacją swojego tytułu poradzi sobie Konami - nowy Gradius jest w drodze.











# METAL SLUG 3

**Wydawać by się mogło, że era strzelanin 2D bezpowrotnie minęła - zapewniam Was jednak, że takie perełki jak METAL SLUG 3 nie pozwolą Wam szybko zapomnieć o tym gatunku.**

Kultowy hicior z automatów powraca w swojej kolejnej odsłonie tym razem w wersji na PlayStation 2! Kiedy wydawało się, że psychopatyczny dyktator małego państwa gdzieś na Dalekim Wschodzie (General Morden) został na dobre pokonany, ten w tajemniczy sposób pojawia się znowu wraz z armią wrogo nastawionych kosmitów, szykując się do podbicia naszej planety. Aby temu zapobiec, do akcji wkracza nieustraszony agent Marco, który przy wsparciu swoich towarzyszy (En, Tarma i Fio) znowu musi rozprawić się z dyktatorem i armią przybyszów z kosmosu.

METAL SLUG 3 jest już czwartą odsłoną serii (po MS1, MS2 i MSX). Pierwsza część ukazała się w roku 2000 na automatach i konsoli Neo-Geo. Mimo upływu czasu, jaki minął od premiery tej gry, nie straciła ona nic na swoim uroku. Głównie z tego powodu, za reprezentuje gatunek gier, które w zasadzie nigdy się nie starzeją - strzelaniny 2D. Pomysł niemal tak stary, jak gry wideo: idziesz ciągle w prawo i strzelasz... chociaż w tej części znacznie urozmaicono rozgrywkę i kilka etapów polega również choćby na "locie" w bok lub do góry (coś na kształt gry "Gałaga"). To, co wyróżniało serię METAL SLUG od innych gier tego typu, to niezwykle dopieszczone grafika oraz animacja, pomysłowość prowadzenia fabuły i spora dawka humoru. Nie inaczej jest tym razem, a MS3 to bez wątpienia najlepsza pozycja z serii - lepsza nawet niż MS4 wydany jak na razie tylko na Neo-Geo - chociaż i to może się zmienić, bo już pojawiły się pierwsze zapowiedzi MS5.

Gra jest niesamowicie rajcowna i bardzo, bardzo rozbudowana w porównaniu do poprzednich części. Scenerie i poszczególne etapy są niezwykle urozmaicone, pełne charakterystycznych dla danego terenu postaci (są żołnierze kosmici, zombiaki, robale, zdradliwe rośliny i maszyny), pomysłowych pojazdów (jak choćby samoloty poprzyczepiane na linach do sklepienia groty albo czołgi noszone przez zbójów) i wszelakiej broni (karabiny, wyrzutnie rakiet, miotacze ognia, a nawet mobilny satelita strzelający). Dodano możliwość poruszania się nowymi pojazdami i maszynami, również wrogowie zyskali nieco na inteligencji, chociaż walka z bossami jak zwykle bywa dosyć schematyczne. Fabuła gry jest ciekawa, np. w pewnym momencie nasi wrogowie stają się sojusznikami!



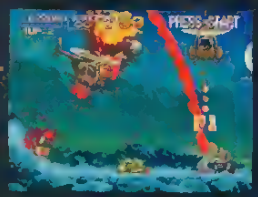

Oczywiście jest to gra "na punkty" i one są najważniejsze. Bonusy dostajemy niemal ze wszystko - za ukatrupione kraby, zebrane przedmioty, uwolnionych zakładników itp.

Ukończenie MS3 nie ograniczonej liczbie kredytów jest praktycznie niemożliwe. Jest to bez wątpienia najtrudniejsza gra z całej serii, ale dzięki temu najciekawsza. Chociaż zadyma na ekranie jest momentami okropna - animacja ani na chwilę nie przycina, również czas oczekiwania na załadowanie kolejnych etapów skrócono do minimum. Ścieżka dźwiękowa przypomina klimat z poprzednich części, chociaż tym razem została lepiej dopasowana do atmosfery kolejnych etapów. Sterowanie wypada znakomicie, nie padzia gra się wyśmienicie, chociaż zabawa nabiera rumieńców podczas gry na specjalnym joysticku arcade. Grać można samemu albo kooperując z kumplem po fachu.

Po ukończeniu pięciu podetapowych misji dostajemy dostęp do misji specjalnych, gdzie wcielamy się w rolę jednego z żołnierzy armii dyktatora albo znanego z gry "grubasa" i nadal możemy cieszyć się rzeźnią. Podsumowując, METAL SLUG 3 to śliczna, kolorowa rysunkowa grafika i wspaniałe pomysły połączone ciekawą fabułą, z dużą dawką humoru, w pozornie prostej i łatwej strzelaninie. Wydewec by się mogło, że era strzelanin 2D bezpowrotnie minęła - zapewniam Was jednak, że... takie perełki jak METAL SLUG 3 nie pozwolą Wam szybko zapomnieć o tym gatunku.□












## Jeszcze lepsze "to samo"



Zawsze byłem fanem shooterów 2D, ale w dzisiejszych czasach w dobre strzelanki można pograć jedynie na emulatorach albo na trupie DC (yeah, MARS MATRIX!). METAL SLUG 3 przyjąłem więc z otwartymi rękoma (tak samo jak miesiąc wcześniej DODONPACHI). Gierka jest świetna - kolorowa, z jajem i bardzo rozbudowana. Ale jest też dużo trudniejsza niż jej poprzedniczki. Levele są bardzo rozbudowane, a do bossa na końcu każdego poziomu prowadzi kilka dróg. Takie rozwiązanie podnosi grywalność, bo za każdym razem można pójść inną drogą. Dla mnie bomba, mam nadzieję, że gry 2D jeszcze nie umarły □ [cox]

**Ocena: 8+**

## WERDYKT

NORBY

PLAYMORE/SNK STRZELANINA

**GRYWALNOŚĆ:** 8

**6**

**8**

| PLUSY | MINUSY |
|---|---|
| ▲ pomysł, humor, wykonanie | ▼ miejscami schematyczność walki |
| ▲ dodatkowe misje | ▼ kiczowaty wygląd niektórych postaci |
| ▲ METAL SLUG - nigdy dość! | |

**OCENY ZGREDZIOLI:** KUJOT 8, LOKI 8

NOŚNIK - DVD

# DINO CRISIS 3

Biorąc pod uwagę wszelkie filmowe przesłanki, można dojść do wniosku, że w świecie przyszłości będą tylko: a) zbuntowane roboty - z naciskiem na te symulujące babeczki lekkich obyczajów i fanatyków obyczajów zdecydowanie cięższych; b) kosmici wyglądający jak ludzie, tyle że z gumowymi rękawiczkami na głowach; c) ludzie zachowujący się jak kosmici - czyli woda, pomyje i lateksowe, jaskrawe kombinezony; d) stetryczały Keanu Reeves nie potrafiący poradzić sobie z jogurtem, krzyczący, że "there is no spoon!"... Tym większy szacunek dla ekipy z CAPCOM, która wysiliła się na nieco bardziej oryginalną wizję. U nich w roku 2548 na orbitującym statku-molochu ezalieją obdarte ze skóry dinozaury. Witamy w OINO CRISIS 3.



**Ruscy w kosmos wysłali Szarika, a Japończycy dinozaury... My jak zwykle jesteśmy 200 lat za plemionami z Zimbabwe i u nas jedyne można wysłać list do Tczewa (no i Lepper chciał wysłać Millera do Iraku).**

### ZAGUBIONY STATEK, ZAGUBIONA SKÓRA... A AUTOSTRAOY BRAK!

Orbita Jupitera. Statek grupy rozpoznawczej SOAR wykrywa potężną, dryfującą bazę kosmiczną "Ozymandius", która zaginęła 300 lat temu, wydając się obecnie nie posiadać jakiejkolwiek załogi (motyw niemal żywcem wyciągnięty z dobrego, futurystycznego horroru "Ukryty Wymiar" Andersona). Przy próbie zbliżenia trachtowiec naszych bohaterów zostaje efektownie rozpruty na pół przez fotonowe działo "Ozymandiusa". Ekipa przedostaje się jednak na pokład, by trafić do gigantycznego, ostro pokombinowanego wybiegu dla krwiożerczych dinozaurów. Na wstępie zjedzony zostaje Twój pilot (ktoś musi), a Ty jako Patrick - koleżka wiedzący sporym karabinem typu midle-combat będziesz musiał poradzić sobie z nową sytuacją. Statek zmierza bowiem w kierunku Ziemi, co nie wróży nic dobrego (a to już ukłon w stronę czwartego "Obcego") Oczywiście, jak to w grach CAPCOMu bywo, nie zostajesz sam Przez jakiś czas towarzyszy Ci też zwinna, lekko uzbrojona Sonya, którą w późniejszych tregmentach scenariusza przyjdzie Ci sterować.

W oczy od razu rzucają się dobrze wykonane, smukłe modele postaci (babeczka w mocno opiętym, powierzchniowym kombinezonie daje radę!). Przy bliższych ogiędzinach uderza też pewien zgrzyt-smeczek (mam talent do nazw), a mianowicie cień postaci w formie owalnego placka. Archaizm rodem z PSX. Hmmm.. Grunt że wszelkiego rodzaju zmutowane gady prezentują się zawodowo. Od wijących się robali, przez średniej wielkości gady ze zmutowanymi głowami, raptory generujące fale elektryczne, do obowiązkowych, naprawdę starannie wykonanych T-Rexów. Drapieżniki wrzucono w różnych stadiach mutecji - brakuje im skóry, widać cały system mięśni i organów, w formie bossa pojawia się też coś, co można by nazwać zbitką mięsa oraz fleków z wykształconym, jeszczurzym łbem (goguś wyskakuje w dodatku ze zbiornika z wodą). Początkowe scena z ierwami żywcem pożerającymi wielkiego dinozaura to zaledwie przedsmak akcji nowego OINO CRiSiS...

### WSZYSTKO MiOA I BURCZY, TYLKO SUSŁY NAWIAŁY

Xbox szaleje. Cały teren kosmicznej bazy pociągnięto przeróżnymi efektami. Są więc naprawdę profesjonalnie przygotowane tekstury, odbijające i załamujące światło powierzchnie, nieco przerysowany, ale robiący wrażenie patent ciekłych substancji, wreszcie motywy z przeróżnymi wyświetlaczami, laserowymi projekcjami i panelami kontrolnymi. Oczywiście całe otoczenie oparto na poligonach, tym samym wprowadzając masę ruchomych elementów - nagle ze ściany wysuwa się jakaś kolumna, w dół zjeżdża podłoga, z boku obraca się maszyneria z jasnym, dającym odblask słupem energii. A co powiesz na szklana ściany przedstawiające panoramę czarnej, porozcinanej gwiazdami otchłani kosmosu? Oo tego np. idąc po półprzezroczystej podłodze, widzisz snop światła z wirującymi cząstkami fotonów, ewentualnie wpadasz do wielkiej hali, gdzie stoją elegancko wymodelowane transportery. Nieźle

Design robi wrażenie, atmosfera wielkiego, obcego, podejrzanie samodzielnie funkcjonującego statku unosi się w powietrzu (kilka motywów w scenariuszu fajnie pokombinowano - ale o tym cii...). Do tego wrzucono jeszcze takie smaczki, jak wyziewy z silników załamujące lekko obraz, sugestywny efekt ognia czy kumulującej się, niebieskawe chmury energii. Ładnie. Z drugiej strony ten industrialny charakter miejscami potrafi lekko znużyć, ja poczułem się nieco przytłoczony, nagle zapragnąłem beztroskiego biegania po ięce wraz ze stadem dzikich, nizinnych susłów... To jednak nic w porównaniu do loadingów, które potrafią trwać od kilku do kilkunastu sekund, pojawiając się przy wejściu do każdego kompiekcu korytarzy/dużej lokacji. Klimat skutecznie zostaje poszatkowany. Koiesie z CAPCOM przegięli - taki motyw na najbardziej zaawansowanej platformie nowej generacji?

### ADAM MAŁYSZ W KOSMOSIE

Główną zmianę w stosunku do całej serii (oprócz strony wizualnej) stanowi możliwość śmigenie w powietrzu przy użyciu wyeuwanych z kombinezonu mechanizmów z odrzutem. Dzięki temu dynamika rozgrywki zdecydowanie poleciała w górę. Raz, że podczas starć mozesz wykonywać szybkie uniki, przelatywać nad szarżującym napastnikiem, momentalnie wycofywać się z pole walki. Dwa, że dzięki temu wprowadzono szereg zaawansowanych sekcji zręcznościowych opartych na systemie ruchomych platform i





■ Babeczka ma fajnie zaprojektowany kostium (trochę jak pianka do nurkowania) i coś na kształt trampek. W sekcjach kiedy Cię wspiera ma nawet niezłe AI!



**Seria DINO CRISIS trafiła na Xboxa. Wizualnie dodała jej to sporo świeżości, przy okazji umożliwiając naprawdę efektowne, dynamiczne akcje. Merytorycznie - hmmm... Scenariusz ma typowo capcomowe motywy pokroju tajemniczej lokacji, zmutowanych kreatur i uwięzionej ekipy. Japońskiemu developerowi naprawdę trudna wyrwać się od starych schematów...**

dolatywaniu do maksymalnie oddalonych od siebie, wysokich półek (przeprogramowana kamera czasem skutecznie to utrudnia). Nie jest łatwo, tym bardziej, że nie będziesz mógł swobodnie poruszać się w osi pionowej (tylko wysokie skoki i szybowanie), zaś śmigamie tuż nad ziemią ograniczone zostało przez specjalny wskaźnik "naładowania" silników. Ten w trakcie używania powoli się wyczerpuje i trzeba chwilę odczekać, by móc ponownie go użyć.

Sam karabin można wykorzystywać na dwa sposoby - prowadząc normalny ogień, ewentualnie włączając laserowy celownik i ładując wiązkę (trzymasz przycisk). W tym drugim przypadku wprawdzie wyłącza się automatyczne namierzanie wroga (nie ma też manualnego celowania), ale dzięki temu można np. efektownie zmieść z powierzchni mniejszych drapieżców, ewentualnie aktywować specjalne energetyczne przyciski otwierające przegrody próżniowe. Wprowadzono też broń wspomagającą, dzięki której możesz wystrzeliwać inteligentne mini-roboty, samoczynnie ostrzeliwujące dany cel. Udany motyw, nadający jatce trochę wirtuozerii (można walić combosy).

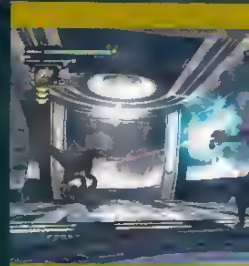
**DEVIL MAY CRY I KOSTKA RUBIKA**

Ruchome ujęcie, płynnie podążający kadr, specjalne ustawienie kamer. Przeciwnicy materializujący się w danej lokacji, bez końca wypełzający ze ścian (miejscami wygląda to dość dziwnie). Do tego sporo ostrego strzelania, punkty naliczane podczas masowej jatki, za które można podnieść statystyki/kupić dodatkowe wyposażenie. Jeśli tylko je w rozgrywce widzę mocne tendencje w stronę DEVIL MAY CRY, to bardzo przepraszam, pójdę posłodzić herbatę. A, przy okazji - gra powiększa zbiór tytułów posiadających złożony, ciężko wypracowany algorytm pt. "tajemnicze znikanie ciał". Huh!

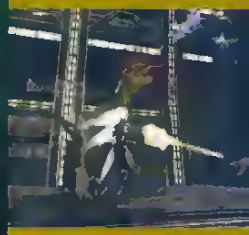
Z kolei elementem charakterystycznym, nierozerwalnie przyssanym do rozgrywki w DINO CRISIS 3 jest wątek transformacji pomieszczeń. Otóż bardzo często przyjdzie Ci aktywować jakieś komputery, uruchamiać mechanizmy, na skutek czego dryfujący "Ozymandius" będzie zmieniał swój kształt. Łapiesz motyw? Ponowne zwiedzanie lokacji, wracanie do nagle dostępnego miejsca, szukanie połączonych sal - na tym oparto logiczne aspekty trzeciego DINO CRISIS. Wrzuca to trochę frustracji (ja tam nie lubię cofać się do raz sprawdzonych, już terenów), ale trzeba przyznać, że jednocześnie świetnie buduje klimat wielkiego, bezdusznego statku - jako głównego wroga w tej tajemniczej opowieści. Ot, taka bardziej zaawansowana, złowroga kostka Rubika.

**I PRZYSZŁY KANARY...**

Rozwaliłem całą nację pokręconych gadów, nie przeczytałem żadnej spośród dziesiątek informacji zapisanych w specjalnych terminalach (krzaczki), polatałem po modyfikujących się lokacjach. I co? DINO CRISIS 3 to profesjonalny, dynamiczny shooter z elementami kombinowania, ale wydaje mi się, że CAPCOM wymyślił obdarte ze skóry dinozaury, posępną stację kosmiczną i... jakoś do tego dopasowało grę. Momentami brakuje zwrotu akcji, świeższego konceptu. No i to wpadka z doczytywaniem pomieszczeń. Efektowny tytuł, ale zdecydowanie nie z najwyższej półki. A tak w ogóle to je poproszę tu dinozaury - halo, kochasie, macie biedki na ten statek? Noe was z Arki wywalił, to myślicie, że tutej gdzieś przycupniocie?!□



■ Dezynfekcja! Larwy potrafią pełzać po ścianach i suficie

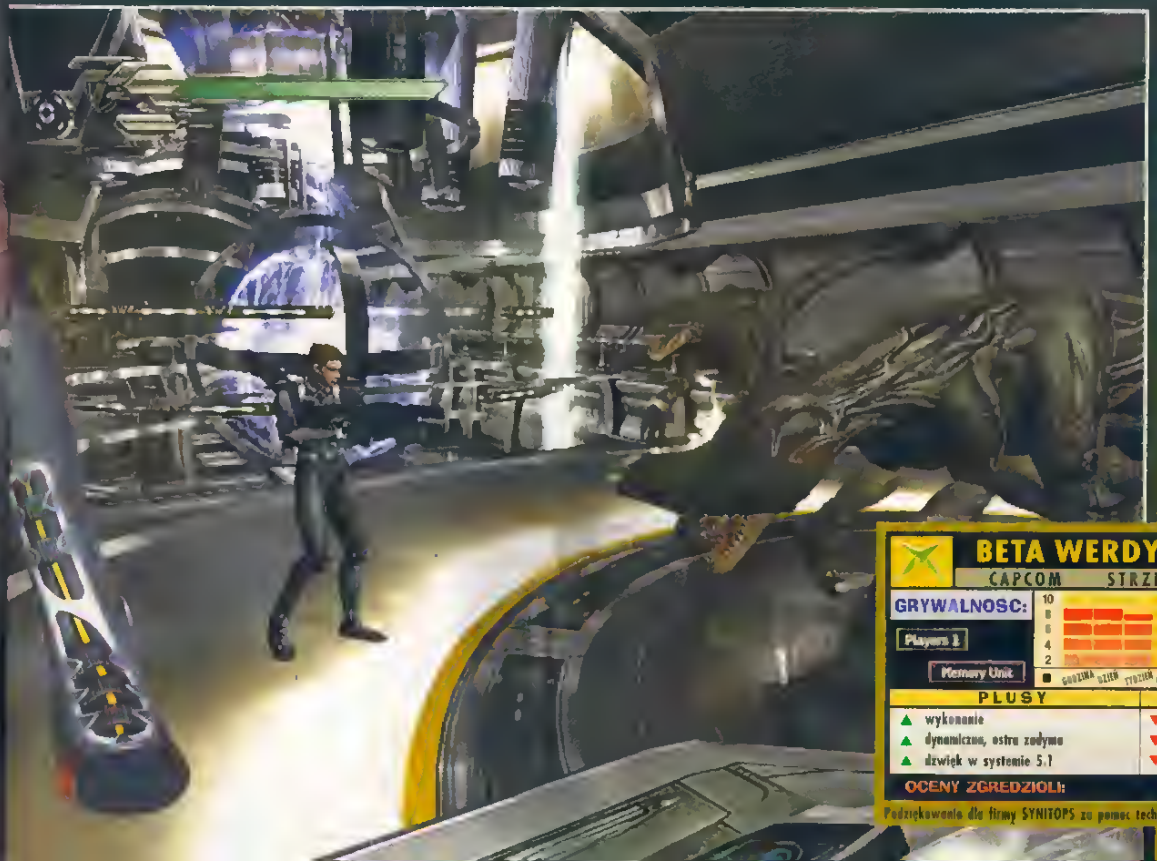


■ Combo jet pack i mini-roboty atakujące wroga daje ognia aż miło!



■ Pamiętaj - laser niszczy wzrok... A ładowana wiązka fotonów urywa głowę!





## Zmiana image'u



Dość nietypowe posunięcie - znaczne zmienienie konwencji gry, mimo że poprzednie części były całkiem udanymi produkcjami. Ale może to i lepiej, gdyż "REsidentowych" gier mamy na razie pod dostatkiem. Gra się całkiem przyjemnie, choć za dużo tu bezproduktywnego biegania. Denerwują przeciwnicy pojawiający się co chwilę znikąd (dosłownie!). Nie za bardzo przemawiają też do mnie industrialne wnętrza - wszystko jakieś takie szare, brzydkie i w ogóle... W sumie ciężko ocenić ten tytuł - niemniej jest niezłe □ (koso)

**Ocena: 7-**

**BETA WERDYKT** — MYSZAQ

CAPCOM — STRZELANINA

GRYWALNOŚĆ: 9

8

9

| PLUSY | MINUSY |
|---|---|
| ▲ wykonanie | ▼ bardzo często Loadingi! |
| ▲ dynamiczna, ostra zadyma | ▼ brak świeżości, trochę schematów |
| ▲ dźwięk w systemie 5.1 | ▼ znikające ciała |

OCENY ZGREDZIOLI:

Podziękowania dla firmy SYNTOPS za pomoc techniczną przy recenzowaniu gry

# Virtua Fighter 4

## EVOLUTION

### VIRTUA FIGHTER 4

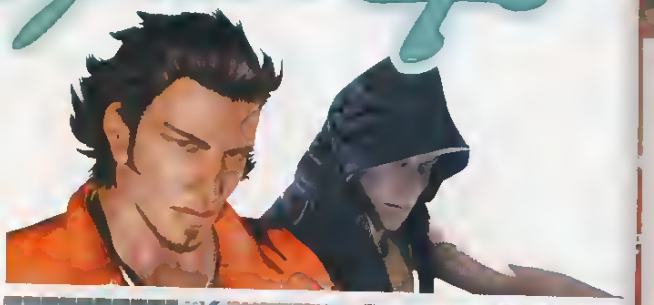
Przystępując z niemałą przyjemnością, nawet pomimo faktu, że ciepło na dworze, chowam pod kołdrę leżące obok w łóżku kobiety w przeuroczy sposób mruczy, a na zewnątrz ktoś zakłóca spokój potężnymi, naprzemiennymi kombinacjami okrzyków: "złodzieje!!!" i "pożar!!!"

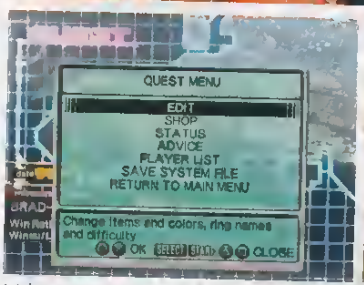
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION, słusznie określana mianem "VF4 i pół", jest tytułem będącym czymś pomiędzy VF4, niźli rozbudowaną VF4, komuś jednak "troszku" brakuje do pełniutkiej piątki w tytule. Z jednej strony mamy brak istotnych zmian w systemie walki i ten sam engine, z drugiej jednak - "regulaminowe" dla seni dwie nowe postacie + poprzednie ekipa obdarowane nowymi ciosami, w niektórych przypadkach mamy tu do czynienia z potężnym, czy wręcz totalnym przemodelowaniem znanych zawodników - np. u Vanessy styl Muay-Thai zastąpił nowiutki Offensive Style, który potrafi zamienić tę poręczną babkę w istną maszynę wypluwającą z siebie serie błyskawicznych ciosów, która w dodatku potrafi po przewróceniu przeciwnika siąść na nim okrakiem i okładać niczym w walkach UFC. Nie jest ona jednak odosobniona, jeżeli chodzi o otrzymanie nowego stylu walki, niemalże każdy zawodnik ma teraz jak nie dodatkowy styl, to chociaż "postawę" umożliwiającą wyprowadzanie odmiennych ciosów. To są niby najbardziej istotne zmiany, ale VF4 E ma jeszcze dużo, dużo więcej do zaoferowania.

Ten sam engine nie oznacza, że mamy taką samą co w VF4 grafikę - co to, to nie! Wyraźna poprawa oprawy wizualnej z miejsca rzuca się w oczy. Komentując problemy z aliasingiem charakterystyczne dla pierwszej VF na PS2, AM2 wyraźnie akcentowało, że była to dla nich zupełnie nowa, nieznana platforma, której moc dopiero odkleźnają i wykorzystają pełnię możliwości. Słowo się rzekło, kobyłka u płota. Kobyłka w otoczeniu całego stada jumych rumaków, arabów krwi najczystszej! EVOLUTION nie tylko w godny sposób zamyka kwestię problemów "ząbków", ale też ukazuje, że Japończycy z kultowego oddziału SEGI rzeczywiście dokładnie rozeznali się w możliwościach bebechów Czamuli, co skrzętnie wykorzystali przy produkcji tego tytułu. Podrasowano modele postaci, dorzucono nowe efekty specjalne, zastosowano stojący o klasę wyżej bombowy light-sourcing, a w całość wpompowano znacznie bardziej soczystą kolorystykę i doprawiono wzbogaconą pracą kamery. Jak by tego było mało, wszystkie plansze zostały przearanżowane, można też odpalić klasyczne areny z VF4, czy też bonusowo plansze z VF1, ale to już będzie wymagało troszkę zabawy w trybie "Quest". Jest idealnie niemalże. Przy dogrywaniu i prezentacji areny przed walką czasem coś tam może lekko przyciąć, lecz w trakcie samego pojedynku mamy 60 FPS-ów (oczywiście jest przełącznik 50/60 Hz). Chociaż

Przyznam szczerze, że zderzyło mi się, że w trakcie walki na ułamek sekundy animka "nie dała rady", ale miało to miejsce raz przy około 1200 rozegranych starciach, tak więc, w odróżnieniu do SOUL CALIBUR 2, problem można uznać za nieistniejący.

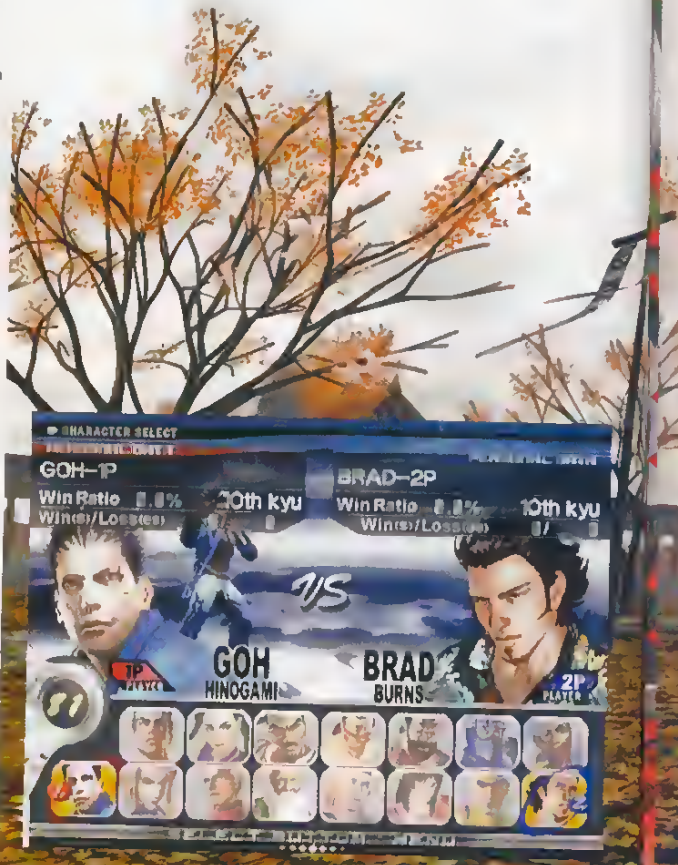
VIRTUA FIGHTER PERFECTION. VF4 E solidnie pracuje na ten tytuł, zaskakując rozbudowaniem i dopracowaniem tak wielu elementów. Czy ktoś z Was znając bezkonkurencyjny tryb Practice wraz z "encyklopedią" systemu i rozbudowaną opcją nauczania zasad gry, spodziewał się, że i na tym polu AM2 zabłyśnie nowymi pomysłami? W trakcie ćwiczeń można ustawić niemalże wszystko - od wszelkich reakcji CPU w danych sytuacjach, do opcjonalnego, szczegółowego ustawienia ewentualnych tendencji zachowań przy symulowanej walce (np. by kiedy nacisk na rzuty). Możemy też wiązyć wyświetlanie na ekranie wszelakich informacji, nawet ucieczkę z rzutu, timing potrzebny do recovery, czy kierunek uskoku pozwalającego ominąć cios. I jeszcze GENIALNE "Combo Search", czyli WYSZUKIWARKA COMBOSÓW po wybranych juggle starterach przy danych sytuacjach. Bombe w górę!
Tryb Practice był w VF4 doskonały, teraz go ulepszono. VF4 szczyciło się też niepowtarzalnym, unikalnym trybem Kumite i niesamowicie rajcowną możliwością własnoręcznego ustawiania wyglądu postaci z wykorzystaniem dziesiątek zdobytych przedmiotów - także pod tym względem gra była bezkonkurencyjna. A teraz? Jest jeszcze lepsza - i to po stokroć! Kumite zastąpił tryb Quest, w którym po stworzeniu własnej postaci możemy walczyć w różnych salonach automatowych z około 500 (!!!) różnymi Graczami! Obecny jest w niemalże niezmienionej formie system rankingowy, ale nawet w obrębie danego poziomu umiejętności, w odróżnieniu do Kumite, teraz różni Gracze prezentują odmienne style walki i zdolności. Na uznanie zasługuje też to, że została poprawione AI komputerowych przeciwników, co praktycznie wykluczyło stara, znane "metody na komputer". Jest ciężko, czasem wręcz niesamowicie ciężko. W trakcie zabawy Gracz ma dostęp do sporej ilości statystyk i listy poznanych przeciwników, w której znaleźć można informacje o najczęściej stosowanych przez nich rzutach i posiadanych specjalnych emblematach, które kolekcjonujemy (153 szt.), oczywiście obecne są też znane już Orbs, a komputerowi przeciwnicy czasami posiadają ich nawet kilka sztuk, co tylko przyczynia się do wrażenia bardziej realnej symulacji zróżnicowanego środowiska Graczy. Informacje dotyczące każdego salonu obejmują m.in. to, z jakich przedziałów rankingowych Gracze okupują dany salon, czy też warunki uczestnictwa w lokalnym turnieju - np. "wygraj 15 walk pod rząd", "zdobądź 10 emblematów z podobiznami postaci z VF" itd. Zwycięstwo w turnieju premiowane jest nagrodą rzeczową oraz możliwością zabawy w salonie okupowanym przez bardziej doświadczonych przeciwników. W trakcie naszych wojaży co jakiś czas zdarzają się pojedynki, których zwycięzca zostaje nagrodzony gotówką lub przedmiotem, a ponadto niemalże nieustannie staramy się wypełniać, dostępne dla danego miejsca,



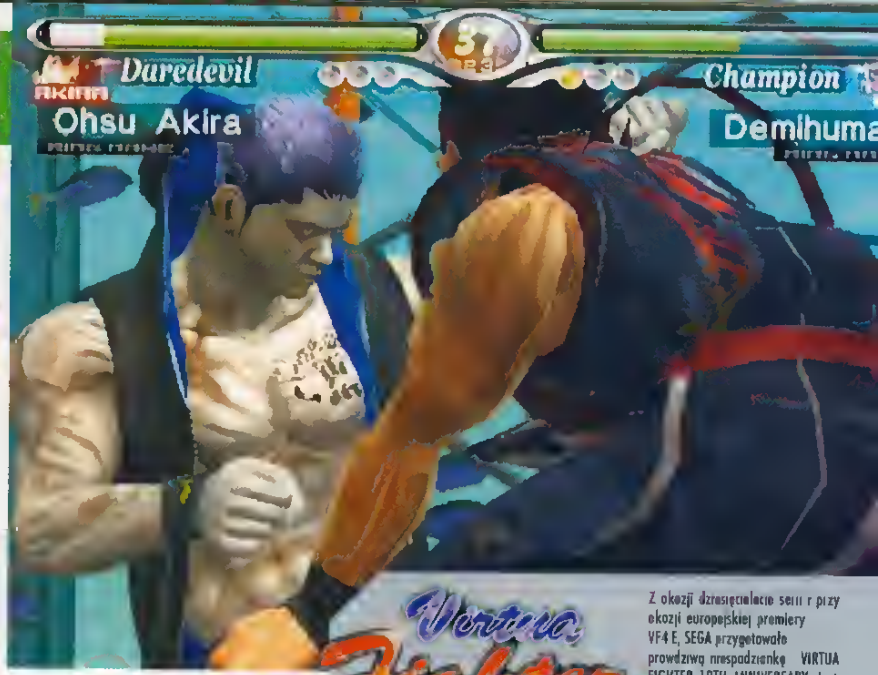





tytułowe questy: "uderz przeciwnika dokładnie w 10 sek. przed końcem walki", "uciekaj z rzutów 30 razy", "wygraj 5 walk pod rząd nie używając back dash/evade" itd. Jednak nie samymi salonami człowiek żyje. Gracze spotykają się w Event Square, gdzie na specjalnych zasadach rozgrywanych jest 14 odmiennych, undergroundowych turniejów, z których wynik nie wpływają na statystyki, a ich przebieg nie może zostać zarejestrowany na Replayach. Wśród nich znaleźć można m.in. Wrestler's Battle - rzuty zabierają więcej energii, Iron Fight - walka jednorundowa, ale po 1000 pkt. energii na postać, czy też Mirror Match, w którym Gracze sterują tymi samymi postaciami.






Co zaś tyczy się możliwości własnoręcznego ustalania wyglądu zawodników - wiadomo, że ma to tylko kosmetyczne znaczenie, ale sposób, w jaki to rozwiązano w VF4 E stanowi wzór dla innych twórców mordobić. Dodano zostało ogromną ilość najróżniejszych przedmiotów, fryzur, kolorów strojów, włosów czy nawet oczu. Niby kosmetyka, ale znacząco podbijająca rajcowność. Co powiecie na Brada z mocno ściągniętymi do tyłu czarnymi włosami, kucykiem i futerałem od gitary na plecach? Istny desperado! Lau w fryzurce a la Bruce Lee, czy też Chow Yun Fat z "Hidden Dragon, Crouching Tiger" z mieczem na plecach, afro Jeffry w akwalungu z małym rekinem wczepionym zębami w jego potężny zad, Wolf z różnymi tatuażami na twarzy, krokiem na głowie, albo z brodą i warkoczykami jak wiking Lei-Fei z warkoczem i w chińskim kapeluszu na głowie, czy też czerną opaską na oczach - po prostu czadzik!



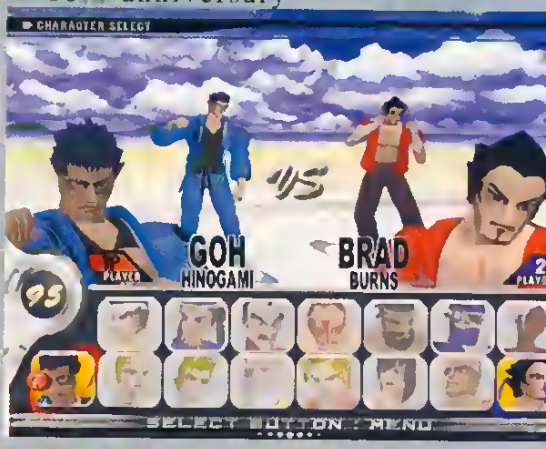
EVOLUTION naprawdę zaskakuje jakością. Widać że AM2 włożyło wiele pracy w opracowanie tego tytułu i uwzględniło komentarze Graczy po VF4. W niepamięć poszedł m.in. kłopotliwy "card system" i teraz na jednej Memorce wygodnie operuje się różnymi postaciami stworzonymi przez obu

Graczy VF4 E prezentuje najlepiej wyważony skład zawodników na rynku mordobić - obie, jakże odmienne postacie - kickboxer Brad i judoka Goh - stanowią doskonałe uzupełnienie znanej reprezentacji VF4 E to co najmniej "VF 4 6" krótko mówiąc ). Najlepsze jest jednak to, że SEGA ustaliła w USA cenę $19.99, co stanowi połowę przeciętnej wartości! Tymczasem w Polsce gra ma kosztować 259zł

PS. UWAGA! Przed utworzeniem Save usuń z Memorki stan gry z wersji japońskiej, jeżeli takowy posiadasz. Jeżeli jednak na karcie znajdują się obie stany gry, to nie kasuj Save'a z wersji japońskiej, bo uszkodzi to Save z wer. PAL!

Virtua Fighter 10th anniversary

Z okazji dziesięciolecia serii i przy okazji europejskiej premiery VF4 E, SEGA przygotowała prawdziwą niespodziankę VIRTUA FIGHTER 10TH ANNIVERSARY. Jest to mały ukłon w stronę korzeni, pierwsze część VIRTUA FIGHTER z dodanymi postaciami z VF4 E oraz








wszystkimi nowymi ciosami. Wprowadzie w VF4 E można zdobyć możliwość wyświetlenia modeli postaci z VF1, ale gra modal pozostaje VF4 E. Tutaj mamy zaś najstarszą część kultowej serii obdartą z wszelkich usprawnień systemowych (evade, TR/QR itd.), z wszystkimi jej niedorobkami, m.in. słynnymi kilkumetrowymi wyskokami. Oryginalne plansze, muzyka i odgłosy - oż się łezka w oku kręci! Tytuł ten został wydany tylko w Europie, w bardzo ograniczonym nakładzie 2000 sztuk. Prawdziwe gratka dla kolekcjonerów. Gry nie można dostać w sklepie, ale za to można ją - oraz PAL wersję VF4 E - wygrać w naszym konkursie (zerkaj na stronę 65)

## Dobra jak kołocz z rabarbarem

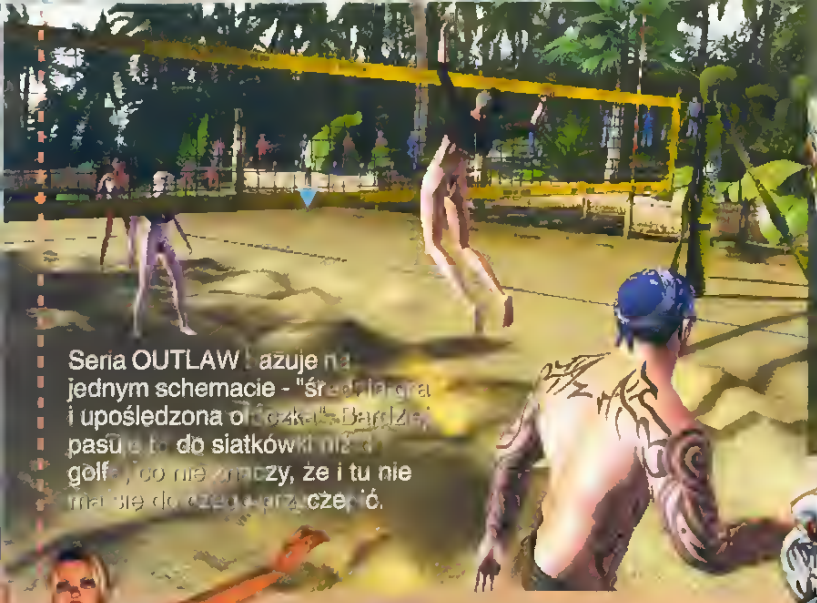


Dwóch nowych zawodników o bandyckich mordach, nieco zmian na liście zagrań tych znanych, i troszkę udoskonalone grafu. Czy to wystarczy, by będąc już w posiadaniu VF4 rzucić się z wywieszonym jęzorem na "nowy" produkt SEGI? Jeśli jesteś zmaniaczony na punkcie VF4 jak Kali i Mutti - tak, jeśli jednak pykasz ot tak sobie, dla relaksu nosy przestawiasz, zastanowiłbym się przed wydaniem dwóch stów. A może być i tak, że nie dane Ci było jak dotąd zapoznać się z czwartą odsłoną flagowego tytułu AM2, a posiadaczem PS2 będąc - lubisz wirtualne ryje obijać, wskakuj wtenczas w trampki i graj czym prędzej po VF4E. Po drodze kup mamie rabarbar - ciasto z rabarbarem rządzi!☐ [kujot]

**Ocena: 8+**





Seria OUTLAW bazuje na jednym schemacie - "średnia fabuła i upośledzona oprawka". Bardziej pasuje to do siatkówki niż do golfa, co nie znaczy, że i tu nie można się do czegoś przyczepić.



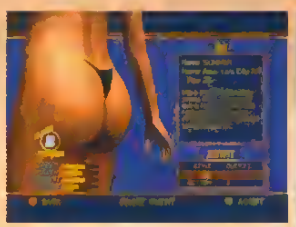
# OUTLAW VOLLEYBALL

Ostatnimi czasy twórcy gier stosują ciekawe metody socjotechniczne, dzięki którym mają nadzieję sprzedać więcej egzemplarzy danego tytułu. Rzeczywistą wartość swojego produktu ukrywają pod warstwą "zjadalną", na którą wielu daje się złapać. Formy owej warstwy są różne - czy to piękne ciała i zbieranie strojów kąpielowych w DOA XTREME BEACH VOLLEYBALL (jedno "właściwe" - badziewna rozgrywka), czy znane wszystkim pozycje na podstawie filmów, gdzie posteć bohatera ma przesuwać w cień beznadziejny pomysł, sterowanie i całą resztę... Sam z lubością daję się niekiedy na tej socjotechnice przewieźć, niemniej OUTLAW VOLLEYBALL po prostu nie przepuszczę.

Zgodnie z ostatnio przyjętym kanonem, w grach siatkarskich najważniejsze są kobiece ciała. Tych jest owszem sporo, wraz z tymi mniej ponętnymi (czytaj: męskimi) równo 16. Przy czym nie są to słodkopiardzące niunie z DOA XBV, czy bezpłciowe lale z gry recenzowanej obok - każde jest indywidualistką. Jedna lubi wypić, druga (Rosjanka) jest miłośniczką wszystkiego, co radzieckie, jeszcze inna jest wiecznie niezaspokojoną fanką namiętnych igraszek. Panowie są nie mniej barwni - mamy np. reinkarnację Elvise czy rockmena, który niczym Ozzy Osbourne zjeda ptaszkom głowy... Sporo szumu na Sieci zrobiły mocno erotyczne wstawki - w rzeczywistości okazały się tylko lekko "pieprzne", po szczegóły odsyłam do ramki.

W meandry rozgrywki wprowadza rewalacyjny Tutorial, podczas którego naśmiałem się tyle, co podczas samej gry. W tamacie trybów gry mamy standardowy sparring i clue - coś w rodzaju kariery. Na Gracza czeka 10 różnych "miejscówek", na każdej z nich należy wykonać 5 zadań. Zadania sprowadzają się do wygrywania meczy, ale każdy z nich jest opisany przez inne reguły - określoną ilość punktów do zdobycia, przeszkadzajki w postaci bomb pozostających po udanych zbiciach, czy wreszcie gorący ziemniak zamiast piłki, który wybuche po pewnym czasie (taka "rosyjska ruletka"). Wygrywać można elementy strojów (tudzież inną wersję kolorystyczną tychże) bądź tzw. "Drills", coś w rodzaju mini-gierek, których rozgrywanie podnosi parametry postaci. Może to być np. trafianie w wyznaczony punkt po drugiej stronie siatki, polaczenie wykonania serii udanych bloków, czy wybicie za pomocą piłki gromady tancarzy (to zadanie jest szczególnie zabawne: kolezkowie poruszają się w sposób nieprawdę unikalny).

Jeśli jednak usunąć te wszelkie pierdołkowate elementy kształtujące rozgrywkę, okazuje się ze gameplayowi daleko od zajmującego. Piłki broni się dość łatwo, timing przy wykonywaniu ataków to jakeś mrzonka, gdyż zazwyczaj trafia się z idealną siłą. Wymiany są długie i schematyczne, a praktycznie jadynym alemantem wpływającym na powodzenie eteku jest wybór między mocną bombą a lekkim minięciem bloku. Na ekranie widnieje też pasek umożliwiający wykonania supar-uderzenia (np. strzału z przewrotki). Gdy pasek jest krótki, można go wydłużyć, obijając rywala po pysku (wystarczy nadusić biały przycisk, a rozpocznie się nawalanka). System walki jest mocno uproszczony - noga, ręka i blok, dlatego po stoczeniu kilku walk nie ma się ochoty więcej do niego wracać. Tym bardziej, ze wydaje się dodany na siłę.



Postacie wyglądają zawodowo, zwłaszcze biusty kobitek zostały wyposażone w stosowną ilość polygonów. Otoczenie robi zdecydowanie mniejsze wrażenie, choć warto zwrócić uwagę na udaną fizykę piasku (hm?). Niestety, lubi zarwać animacja, co przy tego typu grach denerwuje. Rozgrywce towarzyszą w większości punk-rockowe kawałki, zupełnie tu nie pasująca. Z kolei zdecydowanie wybija się "zajedwabisty" komentator - teksty które wali są naprawdę mocna ("i zaliczył punkt - zupełnie jak ja w średniej szkole", "i teraz akcja decydująca o losach świata! OK, żartowałem - zastrzelcia mnie!"). Wstawki tago kolesia są naprawdę zawodowe, ale i mocno specyficzne do sanI PES raczej by nie pasowały.)

Gra szybko się nudzi, i to jest największy zarzut. Odpalić OV na imprazca - oki, goście pobawią się chwilę i na pewno im się spodoba, ale samotne szarpanie mija się z celem. No, to wybrnąłem z socjotechnicznej pułapki) □

## SIATKÓWKOWE SEKSIZMY

■ Wstawki ukazują się przy prezentacji zawodników oraz po wygranych akcjach i meczach. Zawodniczki siadają akrakiem na arbitrze, powodując jego omdlenie, klepią po tyłkach lub walą w mordę swoich partnerów płci męskiej, wreszcie przyjmują różne pseudo-erotyczne pozy... Fajnie to może wygląda, ale po kilku godzinach szarpania zaczyna nudzić i Gracz mimowolnie je 'skipuje'.










■ Piękne zaokrąglone, wyprofilowane z mistrzowską precyzją, słodko kołyszące się w porannym oddechu letniej mżawki... Piękne te fuki, eh!



## Mazi, ty skierozo

Jeśli odpowiedzią na DAVE MIRRA BMX było BMXXX, to OUTLAW VOLLEYBALL jest naturalną konsekwencją sukcesu DOAX. Jeszcze więcej saksu, perwersji i niegrzecznych dziewczynek. Pomyśleli również o ponach kochających inaczej, dając do wyboru kilku ciotowatych harcerzyków w obcisłych bluzeczkach. Na plus zaliczyć mogę humorystyczne komentarze. Zasady są proste, rozgrywka nie sprawia problemów, a miłe pierwsze wrażenie szybko psuje monotonia. □

**Ocena: 6+**

## WERDYKT

KOSO

HYPNOTIX — SPORTOWA

GRYWALNOSC: 7

7 7

7-

Players 1-4

Memory Unit

| PLUSY | MINUSY |
|---|---|
| ▲ gra na imprezę | ▼ ...ale do czasu |
| ▲ fajne wstawki... | ▼ schematyczna rozgrywka |
| | ▼ nuda |

OCENY ZGREDZIŁ:

Wersja PAL we wrześniu





# Beach volleyball
## summer heat




### Mniej golizny, więcej siatkówki



Niezłe. W przeciwieństwie do xboxowego DOAX, tutaj skupiono się głównie na czysto technicznej stronie plażowej siatkówki, czyniąc z BEACH VOLLEYBALL po części naprawdę niezłą symulację tego sportu. Stroje, laski oraz dodatkowe gadżety są tylko dodatkiem, nie priorytetem. Spory wachlarz zagrań i ciekawe rozwiązania (strzałki) trochę przysłonięte średniej jakości wykonanie, aczkolwiek polecam szarpnąć i spróbować.□

**Ocena: 6+**

Konfrontowanie materiałów prasowych z rzeczywistą zawartością gry często ciśnie na usta recenzenta pytanie "Czy to aby ta sama produkcja?" Bo kiedy widzę w broszurze zapewnienia o kilkunastu gorących "cziksach" to mnie ogarnia chęć zobaczenia owych "cziksów" Owszem, kilka z nich ujrzałem, ale czy pod to pojęcie mogę podpiąć kilku wielkich, umięśnionych kolasi z golymi torsami? Może dla osob pokroju Playmana byłby to pewien fetysz, ale zakładem, że "normalnie zonentowany" Grecz po to bawi się w siatkowkę by czerpać przyjemność z oglądania możliwia największej powierzchni kobiecych ciał

W tym momencie nieco stłamszę kanony pisania recenzji gier i zacznę od grafiki, a dokładniej wizualizacji ciał pięknej płci Niestety, w tym elemencie doznałem ogromnego zawodu, gdyż sylwetki zawodniczek daleko od tych z DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL na Xboxa. Totalną porazką są twarze, mocno lalkowate (pierwsze skojarzenie - kolekcja Barbie na plaży) A biusty. Cóż, nie orientuję się w gatunkach silikonu, ale ten na klacie siatkarek ma tendencję do ostrego kołysania się Bynajmniej nie rozkosznego, ale natrętnego, wręcz odstraszającego Pół biedy jeśli kobitki są w ruchu, ale kiedy na Replayach widać wyraźnie, że stoją w miejscu, a piersi niemal wydłubują im oczy, to ja się zastanawiam nad estetyką tegoż zjawiska By zekończyć temat wizualiow - otoczenie boiska wygląda brzydko, a samym ruchom zawodników/zawodniczek daleko od realistycznych. Nie wcale nie miałam wczorej złego dnia

Z kolei w temacie systamu gry SHBV zdecydowanie przeraste konkurentów Serwy, zbicie, a nawet bronienie i wystawianie piłek nastawione są na timing (należy puścić przycisk niemalze w ostatniej chwili) Podczas gdy rozgrywka w OUTLAW VOLLEYBALL, a zwłaszcza w DOA XBV szybko popada w schemat, w tytule ACCLAIMu można się nią cieszyć znacznie dłużej Grecz kieruje poczynaniami tylko jednej z zawodniczek Wymiany są długie i często emocjonujące niemniej i w tym elemencie można znaleźć kilka błędów Razą przede wszystkim strzałki ułatwiające celowanie w pole gry Miejsce, w które przeciwnik uderzy widać na kilka sekund przed atakiem Z kolei gdy atakuje Grecz sterowany przez konsolę zawodnik ustawia się w miejscu, gdzie znajduje się strzałka oznaczająca punkt ataku Wygląda to jak pojedynek wrzbitow, gdyż na najwyższym stopniu trudności przeciwnicy zawsze stoją tam, gdzie spada piłka Koniec końców, okazuje się za najłatwiej można zdobyć punkt trafiając zawodnika drugiej druzyny w taki sposob, by nie zdążył zrobić miejsca partnerowi (szwankują kolizje) Wprawdzie to niejako oszukiwanie konsoli ale skoro inaczej się nie da ?

W temacia trybów mamy Tutorial, pojedynczy mecz, kilka minigierek (miernych) i tryb turniejowy, w którym Gracz przemieszcza się po emerykeńskich plażach i rozgrywa dziesiątki meczy Zyskuje tez nagrody okulary przeciwsłoneczne różne wersje kolorystyczne strojów (nie ma co porównywać z tymi z DOA XBV) czy nawet trailery innych gier ACCLAIMu i teledyski towerzyszące utworom umieszczonym w grze (m In Pink czy - uwaga, uwaga - moja ukochana Kylie Minogue z rewelacyjnym "Love at First Sight"!) Wszystko to do 'obłukania' w specjalnym "Baach House", czymś na kształt nadmorekiej rezydancji

To póki co jedyne siatkówka na PS2, co nie znaczy, ze należy się na nią rzucać z miejsca jak Ślązacy na rachmistrzów ze spisu powszechnego (Henysy a Poznaniecy na Pyry) Wrażeń estetycznych nie ma tu co szukać na uwagę zasługuje jedynie dość grywalne rozwiązanie samej zabawy Stabilna "siodemka" i tyle □

To było do przewidzenia - po sukcesie DOA: XTREME BEACH VOLLEYBALL developerzy rzucili się do robienia konsolowych siatkówek, chcąc uszczknąć co nieco z tortu. Panom z ACCLAIM póki co nie udało się zdobyć "wisienki".











ofnąć czasu podobno się nie da Czy jednak na pewno .? EA SPORT ze swoim nowym dzieckiem F1 CAREER CHALLANGE udowadnia, ze jest to mozliwe Kolejna część sani F1 została poświęcona karierze kierowcy, z którym przenosimy się kilka lat wstecz, w rok 1999 Ne prozno szukać tu trybu Chempionship lub biazącago sazonu (co prawdopodobnie jest wynikiem wykupiania ostatnio przez SONY oficjalnej licencji F1) Całośc nastawiona jest na karierę kiarowcy Dodano wprawdzie tryby Quick Race i Multiplayer ale to tylko dodatek do tytułowago Jesli ktoś pamięta wydaną na Szaraka Formułę 1 od EIDOSu, tan zapawna przypomina sobie, iz właśnie ta gra zesłynęła z trybu karlery Analogicznia, naszym zadaniem jest zrobić z żółtodzioba prawdziwego esa tego sportu Podpisanie kontraktu z pierwszą stajnią zapoczątkowane jest zaliczeniam kilku licencji, która nie powinny sprawic Graczowi kłopotu Na początku wybór ograniczony jest do dwóch, trzech ekip, ktore mało się liczą (liczyły) w tym sporcie, ale nie powinno to dziwić, bo jako początkujący laszcz, w takim np Ferrari, mozna jedynia koła odkręcać albo myć podłogi

Karierę, którą będziemy mieli okazję przejść, oparto na latech 1999 - 2002 Wielki plus dla EA, za pamiętało, iz z kazdym następnym rokiem zmieniały się firmy sponsorujące, co owocuje uaktualnionymi barwami bolidów z nowymi łogami sponsorów na maskach a takze to, za stajnie zmieniały swoje skłedy kiarowców i wygląd zawnętrzny bolidów (uwzględniony został nawet taki motyw jak wypadek Schumiego w połowie sezonu '99 i zmienienie go na kierowcę rezerwowego Fina Mika Salo) Przechodzimy do opcji - nie powiem, berdzo przajrzyste Oprócz obowiązkowych list wyników z sezonu po kazdym wyścigu mozna prześladzić, jak rosną własne notowania na rynku Formuły 1 Przed kazdym kolejnym wyścigiam dostajemy ponadto wytyczne od "szefostwa", na którym miajscu chcieliby nas widzieć Wynik ponizaj ich oczekiwań spowoduje spadek naszych notowań natomiast lepsze miajsce szybciej przybliży nas do zmiany "barw klubowych'. Oprócz punktów za miajsce w wyścigu, dostajamy drobna punkciki, coś w rodzaju kasy, za która to mozemy sobie zafundować np nowe hamulce, części do silnika, zagwarantować "bezbłędny" pit stop lub zakupić nowa "wdzianko' dla laski, która stoi przed nami przed kazdym wyścigiem wsród mechaników i konstruktorów "Akcja" na torze i modał jazdy? Wszyscy cl którzy pamiętają zeszłoroczną wersję, prawdopodobnia przypominają sobia chaos i wariactwo na torze Niestety, nic nia poprawiono w tym temacia, takze jak się coś zeczyna "dziać" ne drodze, to nawet najlepszy refleks i wyuczone nawyki nic nie dają Dodatkowo ogromna dynamika jazdy nie ułatwia opanowania samochodu w tych krytycznych momentach (gra sypie tak ostro, ze pęd powietrze burzy fryzurę na głowie, a przyspieszanie wgniate w fotel) Sem model jazdy tez nie nalezy do łatwych i przyjamnych, powiedziałbym ze jest "przesadnie" realistyczny i naprawdę trzebe mnóstwo treningu by go opanować do perfekcji Sprawy nie ułatwia nawet Setting, który to został ograniczony do ustawień skrzyni biegów, spojlerów i czułości kierownicy Kolejnym minusem jest inteligencja przeciwników, którzy praktycznie nic nie widzą jadą na oślep i "była przad siebie" Wystarczy ostro zahamować albo zjechać z drogi Dobrze, jasli wypchnie nas na trawę czy piach, bo w większości przypadków teki "wjazd w tył" kończy się defektem silnika albo urwaniem pół samochodu Oprawa graficzna na wysokim poziomie, zarówno bolidy i otoczenia wykonane są starannia Animacja nia przycina, no, moze przy duzych prędkosciach (przy wykorzystaniu oporu powietrza) trochę dorysowuje się otoczenie, ale zapewniam, że szybke akcja na torze nia pozwoli Wam tago szczegołu dostrzec

Zbierając wszystkie "za" i "przaciw", ze smutkiem donoszę, że F1 CAREER CHALLANGE to, niestety, odgrzewany "obiad" polany sosem karlery zawodnika Dla tych, którzy nia grali w zeszłoroczną wersję (F1 2002), pozycja ta jest interesującym zakupem, pozostałym odradzam.









PE

WERDYKT GAMERA

SPORTS WYSCIGI

GRYWALNOSC: 7

7

7

PLUSY

- kariera
- dynamika jazdy
- realistyczne Replaye

MINUSY

- brak aktualnego sezonu
- chaos i inteligencja przeciwników
- settings

OCENY ZGREDZIOLI: LOKI 6+ NOSNIK - CD

Dostępna jest rowniez wersja na Xboxa




# F1 FORMULA ONE 2003

Formula 1

OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

...ku, recenzji FORMULA ONE 2002 w lutym bieżącego roku (czyli zaledwie pół roku temu!), miałem kilka zastrzeżeń do tamtej gry, a to dynamika była słaba, a to inteligencja przeciwników do bani, kolizja bolidów nienaturalne... Na ...k trafił sequel, a efekt ... jest piorunujący ... teraz wymienić wszystkie ... elementy.

... wzorowa i ... formułkę ... sola, czyli F1 CHAMPIONSHIP SEASON ... na Szaraka (!). Jako zagorzały ... F1, mogę śmiało stwierdzić, iż widzę tu te same reakcje na torze, jakie znam z relacji prawdziwych wyścigów: celowa zajeżdżania, ustępowanie czy nie "pokanie" do końca prostej i na zakrętach, albo pomoc partnerowi z teamu poprzez przyblokowanie pozostałych kierowców - w opcjach możemy zwiększać i zmniejszać do woli ich "rozumek". Przy pierwszej próbie zwiększenia go na maksa, w pierwszym wyścigu, na pierwszym poziomie nie mogłem wjechać na matę w pierwszej dziesiątce (a ciański to ja w te klocki nie jestem). A teraz wyobraźcie sobie, co się dzieje na najtrudniejszym poziomie...

Zapomnijcie też o starym sposobie: "Na zakrętach mi uciekną, ale i tak mam szybszy samochód, więc na prostej ich skasuję!" - skończyło się. To samo dotyczy "speedu", który to efekt oddany został prawidłowo, ba, bardzo dobrze, i co prawda ustępuja na tym polu konkurencyjnej F1 od EA, ale spokojnie można wyczuć, za na liczniku mamy 300 km/h co w połączeniu z dużą dynamiką gry, wymaga od gracza ciągłej koncentracji. Skończyły się żarty, teraz każdy nieprawidłowy ruch kierownicą przyspiesza koniec zabawy znacznie szybciej niż w poprzedniej wersji - bolid wkomponuje się w bandę albo ląduje na przeciwniku (od którego już się nie odbija - jak ja to nazywam "dmuchańcem"). Zapamiętajcie sobie arcadowa jazda kończy się rozwaleniem bolidu, zarówno sobie, jak i przeciwnikowom, dodatkowo, jeśli po takiej kraksie da się jeszcze jechać, to pewne jest jak w banku, że sędziowie już czekają na linii mety z karą w postaci 10-sekundowego postoju albo przejechania przez boks.

Kolejna pozytywna zmiana, to grafa. Moim zdaniem (Ś ale Ty się nie znasz), jest ona momentami "ładniejsza" od tej w GRAN TURISMO 3. Wykonanie otoczenia (drzewa, budynki) bolidów czy nieba, to mistrzostwo świata i nie potrafię sobie wyobrazić czegoś ładniejszego na mojej konsoli. Muszę też wspomnieć o zmianie pogody: nie raz podczas sezonu miałem okazję zobaczyć, jak to z niewinnia "płynących" po niebie białych chmurek powstały obłoki czarna jak dym, co skończyło się taką ulewą, że przeciwników nie było widać - tylko parę i mgłę. Co się tyczy pozostałych opcji i efektów w grze, wszystko pozostało bez zmian w stosunku do poprzedniej wersji. Nadal możemy "walnąć" szybki Arcade, pojedynczy wyścig lub cały sezon (tu lecą kolejna pochwały, bo firma SONY jako pierwsza wyskoczyła z aktualnie rozgrywanym sezonem, a jak zapewne kibola tego sportu wiedzą - są w nim nowe reguły w kwalifikacjach i samych GP, gdzie wyleciało "Belgia" za zakaz reklamy tytoniu, przebudowano tor wa Francji na ostatniej szykania). Nadal taż mozemy włączyć "tryb widzu" albo zmieniać siły hamowanie czy kontroli trakcji podczas wyścigów. Jak już jesteśmy przy ustawieniach - te również pozostały bez zmian (jest ich mnóstwo i zadowolą każdego maniaka).

Myślę, szukam wad występujących w tym produkcie, szukam elementów do których mógłbym się doczepić i zbluzgać... I wiecie co? Nie znajduję ich. Co prawda brakuje mi tu wykorzystania tunelu aerodynamicznego, ale chłopaki ze STUDIO LIVERPOOL (...) widy nie uwzględnili tego czynnika. Szkoda jedynie, że ta formułka nie wyszła w tej postaci pół roku temu, bo kto teraz jest chętny wybulić "full price" za zapgrejdowaną (konkretnia) wersję? Uprzedzam jednak, że kto nie miał do czynienia z poprzednią wersją (albo szuka najlepszej gry o tej tematyce) ten może do poniższej oceny dodać co najmniej "plus" i przypuścić szarżę na sklep. Tak, ta gra jest aż tak dobra.□




## Szybko, szybciej SONY!!!



F1 CAREER CHALLENGE to kolejna nic nie wnosząca pozycja, na szczęście w którą można sobie pozwolić jedynie w przypadku "braku loku" (ja spędziłem przed konsolą godzinkę, na więcej mnie nie było stać; framerate skiepszczony na maksa). Natomiast gra za stajni SONY - huh, to jest to! Urzekła mnie dynamika FORMULA ONE 2003 która powoduje, iż człowiek zapomina o oddychaniu - tak jest zaabsorbowany rozgrywką. Mocarny symulator, ale i arcade pełną gębą, gros opcji, wyśmienity model jazdy grafika na poziomie zbliżonym do GT3 (ale jednak nieco niższym; a Gamera jest heretykiem, niezmiennie). Mawiałem F1 nie jestem, lecz rzeczony tytuł w duecie z serią EA (F1 200x) sprawiają, że me serce bije mocniej. Polecam z powyłamywanymi nogami (hę?)!!!□ [hiv]

**F1 CAREER CHALLENGE: 6+**
**FORMULA ONE 2003: 9**





## WERDYKT

GAMERA

SONY WYŚCIGI

GRYWALNOŚĆ: 9

9

8

PLUSY

- GRAFIKA!!!
- inteligencja przeciwników
- po prostu wszystko

MINUSY

- tylko dla miłośników Formuły 1
- na siłę: brak opcji powietrza

OCENY ZGREDZIOŁ: LOKI

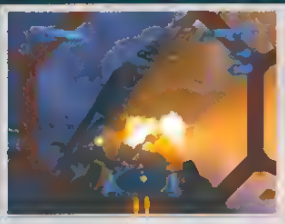
NOŚNIK - DVD



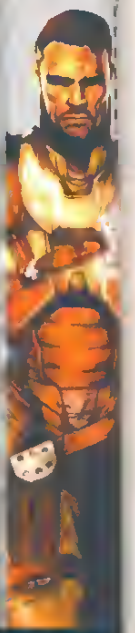




# MACE GRIFFIN
## BOUNTY HUNTER



### Najemnik-kryminalista o przepitym głosie...



Trzeba przyznać, że Mace Griffin to postać o mocnym charakterze. Kosmiczny marines, były kryminalista, który odsiedział ciężki wyrok, wreszcie łowca nagród, szukający zemsty na swoich oprawcach. Szkoda że większość przerywnikowych scenek w grze jest przegadana i mało dynamiczna. Ta mocno stonowała potencjał. Z drugiej strony głos tytułowego bohatera podkłada Henry Rollins (wytatuowany wokalista ostrego "Rollins Band", który zagrał m.in w "Johnny Mnemonic", szy epizod w "Bad Boys 2") Kolizka zdecydowanie posujący do podjętej roli.

Mamy multipleksy, gdzie można zjeść, obejrzeć film, pograć na automatach, zgubić pannę, ukraść zabłąkanemu dziecku cukierka. Mamy komórki, dzięki którym można rozmawiać, wysyłać maile, zrobić zdjęcie, pograć czy też zablokować się o słup przy przejściu dla pieszych (co usilnie promuje jedna z reklam). Mamy MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER gdzie będziesz mógł rozwalić obcego z trzymanego w łapskach shotguna, zrobić parę kroków i zaraz polatać w przestrzeni kosmicznej, futurystycznym myśliwcem! Ot, nastały czasy wielozadaniowości.

Developer obiecywał płynne przejścia między sekcjami FPP oraz śmiganiem w kosmosie. I faktycznie - idziesz korytarzem, odnajdujesz myśliwiec, wbijasz do środka, podchodzisz do sterów i fruuuu... Witamy w przestrzeni międzygalaktycznej. Sztuczka polega na tym, że odpowiedni Loading wrzucono po prostu kilka lokacji wcześniej. Zresztą same poziomy dla sekcji FPP doczytują się dość często. Rozgrywka sprowadza się do śmigania przez szereg industrialnych korytarzy, waleniu z rur na lewo i prawo, ewentualnie wyciągnięciu z paki jakiegoś starego kumpla (Griffin siedział dobrych kilka lat za niewykonanie rozkazu), dotarcia do swojego statku, lotu do kolejnej planety/dryfującej bazy, rozwalki chroniących ją myśliwców, wylądowania i sprawdzenia terenu "na pieszo". Niby wszystko OK, akcja wypada całkiem dynamicznie, ale misje w kosmosie są zbyt proste, mogłyby nieść ze sobą bardziej efektowne motywy.

Oprawa wprawdzie nie zachwyca (brak architektonicznego rozmachu, bywa ciemno i ciut monotonnie), tym niemniej da się wychwycić lekko filmowe akcje (odział żołnierzy wysadzający drzwi, zewalające się rusztowania, misje z wykorzystaniem snajperki). Tak czy siak MG: BOUNTY HUNTER pozostawia pewne niedosyt: z jednej strony atakuje postacią byłego kryminalisty-najemnika, motywem łączącym misje w kosmosie i wewnątrz futurystycznych baz, z drugiej zaś irytuje przegadanymi wstawkami fabularnymi, słebym (bo niezbyt częstym + mało skomplikowanym) wykorzystaniem sekwencji latanych. Mogło i POWINNO być zdecydowanie lepiej. Ot, niewykorzystany potencjał.

PS. Różnice w wersjach nieznaczna (X dostał wyższą rozdzielkę)

**PC X — WERDYKT — MYSZAQ**

UNIVERSAL STRZELANINA

1 or 2 Players | XS Memory Unit 105KB

6 6 6 5

**6-**

| PLUSY | MINUSY |
|---|---|
| ▲ płynne połączenie trybów rozgrywki | ▼ mało rozbudowane misje w kosmosie |
| ▲ wykonanie przestrzeni kosmicznej | ▼ sklepowi przeciwnicy i lokacje |

OCENY ZGREDZIOLI: SCIERA 6, COX 7

NOŚNIK - DVD

# SOLDIER OF FORTUNE II
## DOUBLE HELIX



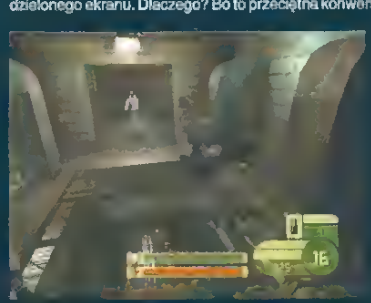
### Xbox czekał na ten port z PC przeszło rok i widać to dość wyraźnie.

Developerzy są jak bezwolne stado dzikich, ogrodowych kretów. Jeden coś wymyśli, reszta drąży temat jak się da, aż do przerysowania, groteski. Weźmy choćby strzelaniny FPP i patent z ciałem wroga efektownie miotanym przez grad pocisków. Taki np. SOF2: DOUBLE HELIX wykorzystuje go akurat umiejętnie, pozwalając przestrzeliwać kolana, rozrywać kończyny, rzucać korpusami o ścianę (impet z shotguna ma moc!), miotać np. lewym barkiem oprycha, kiedy wchodzi w niego pół magazynku z Uzika... Ale co będzie za rok? Patrząc na obecne tempo rozwoju - w 2004 postać po serii z karabinu przeleci 200m w tył, wyginając się na wszystkie strony, po drodze gubiąc jelita, włosy i portfel, urywając sobie rękę, rozbijając trzy pobliskie latarnie i płosząc kota sąsiadów. Zabicie każdego oprycha zajmować będzie więc przeszło 15 minut! Czy to właściwy kierunek?

Pierwsza i główna zaleta SOF2 za nami. Jakie są pozostałe? Niestety, niewiele tego. Xbox czekał na ten port z PC przeszło rok i widać to dość wyraźnie. Przede wszystkim razi mało oryginalny design leveli. Co z tego, że wylądujesz na przedmieściach Pragi, w tropikalnym lesie Kolumbii, pośród śniegów Szwajcarii czy na spalonych słońcem równinach Teksasu, skoro developerzy poszli elegancko w stronę schematów pomieszczeń, małej ilości detali, słabych tekstur, nie ałiąc się na motywy a'la dobre kino akcji. Rozgrywka sprowadzająca się do śmigania przez swego rodzaju labirynt, gdzie metodą prób i błędów trzeba wyszukiwać właściwej ścieżki, niespecjalnie mnie pociąga. Fakt, mocno wydłużyło to całą opowieść, ale co z tego? Opowieści starych bab przy rosole też bywają długie. Zmaganiom brakuje świeżości, bardziej złożonych akcji, swobody... Strzelanie do kolejnych tabunów oprychów, szukanie kolejków, których grubka pchnie dalej fabułę, ewentualnie ucieczka z osaczonej lokacji czy eskortowanie poszukiwanego informatora - ot i wszystko, do czego sprowadza się te szumna, ponad 50 leveli. Ech...



Kozacko prezentują się jedynie duże, realistyczne modele trzymanych spluw, a także część przeciwników, z tym że ci ostatni i tak irytują bezmózgim, mocno przeprogramowanym zachowaniem (raz wypatrują Cię już z kilometra, kiedy indziej możesz ukreść wartownikowi "krówkę" z tylnej kieszonki, uderzyć kolbą stojącego obok jemioła, a on i tak niczego nie zauważy). Do tego loadingi przed etapami potrafią trwać dobrych kilkadziesiąt sekund (nieudolność konwersji), a tryb cichych misji istnieje tylko w założeniach (w praktyce i tak walisz do wszystkiego z dwóch karabinów jednocześnie). Generator losowych map (dostępny po ukończeniu trybu fabularnego) niespecjalnie intryguje - wybierasz środowisko oraz charakter akcji (demolka, ciche mordowanie, ucieczka itd.), a później i tak biegasz po zlepku korytarzy, bez ładu i składu. Jedynie rozgrywka w sieci (Xbox Live) skutecznie nadaje akcjom odpowiedniego rumieńca (nie ma jak urwać koledze obie nogi!). Nie wrzucono za to dzielonego ekranu. Dlaczego? Bo to przeciętna konwersja z PC, pobawiona polotu - powtórzę raz jeszcze, a wiatr za oknem zrzuci dachówkę na umykającego kota sąsiadów...



**X — WERDYKT — MYSZAQ**

ACTIVISION STRZELANINA

Players 2

5 6 0 6

**5+**

| PLUSY | MINUSY |
|---|---|
| ▲ rozwolenie przeciwników | ▼ schematyczne levele |
| ▲ krwawa, dynamiczna jatka | ▼ przeciętna oprawa |

OCENY ZGREDZIOLI:



# DIE HARD
## VENDETTA

Jak podają źródła - pierwszym polskim, zapisanym zdaniem były słowa pijanego chłopa do pijanej baby: "ty poczywaj, a ja dyć pobruszam" Mało kto jednak wie ze wcześniej powiedział on "juz idź kaj gdzie, bo mom dromfaker", skierowane do siedzącego w kącie izby kronikarza, który spijał gorzałkę na krzywy ryj. Nic dziwnego, ze ten skrzętnie to w swoim zapisie pominął. Tym oto sposobem dowód na wynalezienie przez Polaka wybitnego hasła "jupikajaj, motherfucker!" ginie w wirach historii, a cały świat błędnie przypisuje je amerykańskiemu policjantowi Johnowi McClane Ech...

Potencjał Filmowe akcje Momentami lekko przestarzała oprawa Tak w skrocie mozna opisać DIE HARD VENDETTA - tytuł swobodnie rozwijający przygody filmowego McClane'a, pół roku temu atakujący GCN Początkowo gra robi średnie wrazenie, przede wszystkim kłując w oczy zbyt komiksową kolorystyką i raczej przeciętnymi, niespecjalnie wyszukanymi teksturami Do tego postacie przeciwników, mimo w miarę naturalnej animacji (wymachują rękami, kucają, elegancko reagują na trafienia), prezentują się niezbyt efektownie Są trochę zbyt kanciaści. Można się więc zrazić, tym bardziej, ze lokacje co jakiś czas się doładowują nie powalając rozległością terenów, ale... Pozory lubią mylić, tak to szło?







Scenariusz DH VENDETTA pociągnięto po takiej linii, zeby Gracz odczuł tzw filmowa tempo wydarzeń. Zaczynasz w parku naokoło radiowozy, policjanci przesłuchujący świadków Z każdym mozesz pogadać, podsłuchać rozmowy Przeładowujesz rewolwer i śmigasz dalej Szybka wymiana zdań z dowództwem koordynującym akcję, dołączasz do ekipy czatującej u wejscie, ktoś rozcina palnikiem drzwi, wpadasz do środka... Za jakiś czas rozwalasz bandziorów szykujących się do egzekucji w ciemnym zaułku Po krótkiej gadce uratowany biznesman prosi jednak, aby nie wspominać o nim w raporcie, bo zona nie moze się dowiedzieć o jego wypadzie "na babeczki" "Nie ma jak ocalic życie frajerowi" - kwituje John Za moment wpadasz do sklepu, gdzie gangole plądrują co się da Podkradasz się do jednego (opcja cichego poruszania się - małymi kroczkami, ze spluwą trzymaną na wysokości

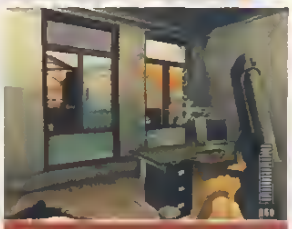


ucha - została tutaj dobrze wykorzystana), łapiesz od tyłu, przykładając lufę do skroni i opanowujesz sytuację, przy okazji przesłuchując złodziei. Wreszcie ktoś zauważył, ze gliniarz nie musi pruć do wszystkiego co się rusza (choć i takich motywów tu nie zabraknie - co powiesz na dwa uziki i ogień ciągły?) McClane potrafi więc zakuwać w kajdanki, szantazować zatrzymanych, ewentualnie wyciągać informacje za świadków. Jest nawet opcje śmigania w przebieraniu (np w śmierdzących ciuchach kloszarda). Rozgrywka naprawdę potrafi być roznorodna, ciesząc małymi smaczkami (w bocznym zaułku mozna nakryć całującą się parę, na chłopaków w wykopie zrzucić gruz z buldozera, w damskiej przebieralni trafić na...). Misje pokroju walki z wojskowymi najemnikami w metrze, przedostaniu się do ekskluzywnego klub gangoli czy opanowywania buntu w więzieniu mają w sobie dużą dawkę dynamiki Zapewniam.

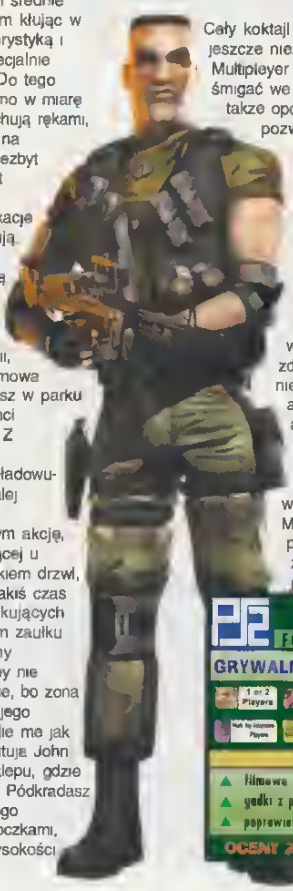








Cały koktajl wzmacnia jeszcze niezły tryb Multiplayer (są boty, można śmigać we czterech), a także opcja "bullet-time", pozwalająca rozwelić większą grupę terrorystów (matrixowe ujęcia z pociskami Includedl) Owszem, DH VENDETTA ma sporo niedociągnięć, widać ze grafa zdążyła się juz nieco zestarzać, ale... Filmowe akcje, skacowany McClaine, cięte teksty, ostra wymiana ognia. Mnie to do tej pozycji w zupełności przekonało.



**...teksty krew ...podkoszu ce**



Oprawa graficzna potrafi odstraszyć. Kilka osób odpaliło tę gierkę w Redakcji i zawsze kończyła się tak samo - wyłączaniem z konsoli po 5 minutach. Błąd. Po prostu trzeba sobie wmówić, że grafa to tylko środek przekazu, że jest nieistotna;)... Wtedy już będzie można cieszyć się efektownymi akcjami i patentami, których nie ma żaden inny FPS. Same strzelaniny też rozwiązano ciekawie - trafiony kolesi dwóją dochodzi do siebie, nim znowu do nas wygarnie, dzięki czemu możliwa jest ostra wymiana ognia z wieloma przeciwnikami jednocześnie, a takich momentów w grze nie brakuje. Pomimo licznych niedróbek warto zagłębić się w ten tytuł. [kujat]

**Ocena: 7**





■ EYE TOY zabawa na miarę początku XXI wieku

# EYE TOY Play




■ Podstawą zabawy jest dobre ustawienie kamerki oraz ustytuowanie się w odpowiednim miejscu nie za blisko ekranu






**Widok bawiącego się z EYE TOY może budzić u osoby postronnej niekontrolowany wybuch śmiechu. Ale tylko na chwilę, chwilę później sama stanie ona przed kamerą, machając łapskami na wszystkie strony.**

EYE TOYem pierwszy raz zetknąłem się na ubiegłorocznym ECTS-ie. Wchodząc wraz z Shivą do hali wystawowej stanęliśmy jak wryci na widok meżczyzn z dwójką dzieci, machających na wszystkie strony rękami. Niemniej zjawiskowy był koleżka odprawiający swoją własną wariację na temat karate. Dopiero po chwili, gdy zapoznaliśmy się o co właściwie 'ke pasa' zalapaliśmy klimat, ba, przez chwilę nawet sami porobiliśmy z siebie kretynów.)

Na zestaw ETP składa się kamera oraz płytka z dwunastoma grami. Instalacja i konfiguracja sprzętu jest banalna - kabelek podłączamy do jednego z portów USB w konsoli, semą kamerę stawiamy na telewizorze, po czym odpalamy gierkę. Na początku zapoznajemy się z całkiem zgrabnie zmontowanym tutorialem, z którego można się dowiedzieć m.in. jak powinno być oświetlone pomieszczenie. Wystarczy jeszcze wyregulować ostrość obrazu (służy do tego pierścień przy soczewce) i można zaczynać zabawę.

Obraz z kamery (a więc górna część Twojej sylwetki, jeśli ustawiłaś sprzęt zgodnie z wytycznymi) pojawia się w telewizorze, wraz z animacjami generowanymi przez konsolę. Widzisz więc siebie i np. latające wokół potworki, które ruchami rąk należy strącać. Przy czym kamera rejestruje ruch, więc niezbędny jest wyraźny kontrast między sylwetką a otoczeniem. W innej z gier Gracz widzi zachlapane pianą okno, a jego zadaniem jest niejako je "umyć" - można sobie ułatwić zadania trzymając w dłoniach chociażby gąbki, gdyż wpływ na rozwój wydarzeń na ekranie ma nie tylko ruch, ale i powierzchnia ruchu, którą rejestruje kamera.

Brzmi to może nieco zawile, ale już przy pierwszym zetknięciu z EYE TOY zabawa rajcuje w takim stopniu, że można się zapomnieć! Obok wspomnianego wyżej mycia okien ("Wishi Washi"), pozycje w które trzeba zagrać to 'Kung Foo' (ostre nawalanie łapami po 'wskakujących w ekran' kolezkach na deser bonusowe etapy z łamaniem desek, rewelacja!), "Keep Ups" (żonglowanie piłką z użyciem każdej możliwej kończyny, taki SOCCER KID), 'Boxing Chump" (sparring z przeciwnikiem, trzymanie gerdy i wyprowadzenie ciosów) 'Rocket Rumble" (coś w stylu FANTAVISION) czy "Beat Freak' (SAMBA DE AMIGO, tyle że bez marakasów). Pozostałe tytuły są nie mniej rajcujące, lecz ich zasady trudno przelać w zrozumiały sposób na papier, totez polecam ich obczajenie przy ewentualnym zakupie. A nawet już po nabyciu, gdyż nie wątpię, że część z Was potraktowała już swoją swinkę-skarbonkę soczystym ciosem w czerep.

Atrakcji jest znacznie więcej niż standardowa 12 gier. Jest specjalny "Playroom" w którym można się pobawić odpędzając ręką pszczoły, czy ryby w akwarium (popierdol-







ki prezentujące możliwości sprzętu). Można nagrać na Memorkę od 10 do 60 sekund filmu (przy czym pełna minuta zajmuje blisko 8000 kB), by potem prezentować znajomym. Bardzo fajne sprawa, zwłaszcza że kamera 'łapie" również głos (niestety patent ten nie jest wykorzystywany w gierkach, a byłaby to ciekawa możliwość)! Twórcy (LONDON STUDIO) postawili na maksymalną integrację Gracza z kamerą, gdyż do obsługi programu nie potrzeba pada. Wszystko zatwierdza się za pomocą wywijania kończynami. Innej metody używe się jedynie przy wychodzeniu z trwającej gry - wystarczy zasłonić oko soczewki, a trafimy do menusów.

Jakkolwiek tytułem tym można się bawic wyśmienicie tak szybko pojawia się znużenie. Właściwie już po kilku dniach, gdy nawet najwyższy poziom trudności przestaje mieć tajemnice. Z pomocą przychodzi tryb Multiplayer, który umożliwia szarpanie nawet we cztery osoby. Niestety, nie wszyscy neraz - kazdy Gracz ma swoją kolejkę (co nie dziwi, gdyż taki np. "Boxing Chump" mogłby się wydatnie przyczynić do zerwania koleżańskich więzi.)

## Zabawa na weekend i tyle



Jaja większe niż berety, tak w skrocie można streścić nowy projekt SCEE. Kamera, jak na swoją przystępną cenę, nieźle wyłapuje ruch, a i obraz przenoszony na ekran TV 'robi' przyzwaną ostrość, dobrze odwzorowane kolory. Większość mini-gier, opierających się na tym samym schemacie, szybko się nudzi, przy czym jazda na całego jest z fajerwerkami (fajny motyw muzyczny w tle), kung fu, boksem oraz podrabką SAMBA DE AMIGO. Mleko z singlem Sing It Back i machanie w powietrzu łapami stanowi zaiste rajcowną kambinację i choc na dłuższą metę sprzęt nie ma przyszłości (S. gadaj zdrow TO JEST PRZYSZŁOŚĆ!), bo jest to zestaw do zabawy co najwyżej na weekend, plus ewentualnie gdy na chatę wpadną znajomi, tak. Wracam do mycia szyb, wołają już, że brudne. Koso, to moje okno, tej! (...) PS. EYE TOY przypada do gustu kobietom, radzę wyprobować.

**Ocena: 7+**

Cieszy jeszcze jeden aspekt grę wymyślili Europejczycy, w Europie właśnie teraz ma miejsce premiera i to europejscy Gracze będą mogli w nią pierwsi szerpać Premiera amerykańska nastąpi dopiero w pezdzierniku a data japońskiej nie jest jeszcze ustalona I bardzo dobrze - przynajmniej raz to my mamy okazję bawić się jakimś gadzetem wczesniej niz Sam i Tanaka Bardzo łatwo można się wczuć w rozgrywkę co zeobserwowały osoby wchodzące do Redakcji - gdy ich oczom ukazywał się zg(Red ) toczący walkę bokserską z powietrzem, trudno było zachować powagę.) Co by jednak nie mówić, to najciekawszy gadzet wypuszczony z mysłą o PS2 (jeśli tylko przymknąć oko na grafikę i bedziewne w większości brzdąkania - choć jest np "Sing it Back" Moloko) - gorąco polecam, zwłaszcza ze cena jest przystępna (ok 250 złotych) Idę myć okna ) □




■ Koso i Ściera główkują do siebie, zbijając przy okazji wyskakujące przez okno małpy



■ Z drugiej strony telewizoro wygląda to tak (polecamy zosłanie zaluzje, zeby sąsiedzi wciąż nas poznowali no ulicy)



■ Kilka ujęć walki Kosa z robotem




■ Zewsząd wyskakują przeciwnicy, ktorym trzeba sadzic bęcki Jedno z lepszych gierek




■ A oto bonus energicznymi i precyzyjnymi ruchami łomiemy dechy






■ W menu poruszamy się za pomocą rąk, "łechtając" interesujące nas ikonki



■ Z przeciwnikami można walczyc i w ten sposób Można, ale po co? Może dla lepszej zabawy, bo w sumie tylko o to chodzi w EYE TOY.



■ Zwroccie uwagę na to piękne uderzenie "z baśki"

■ Pierwsze wrażenie z zabawy, zrywa przysłowiową czapkę i choć gry są proste, to jednak zabawka to rokuje duże perspektywy na przyszłosc, w tokie bądz nieco innej formie Szkodo, że te (mini)gry po kilku dniach się nudzą





**PE WERDYKT** — KOSO

LONDON STUDIO — INNA

GRYWALNOSC: 5

6

8

| PLUSY | MINUSY |
|---|---|
| ▲ pomysł | ▼ sprawa A/V |
| ▲ rajcowność (do czasu) | ▼ może się zwudzic |

OCENY: LOKI 8-, SCIERA 8, KUJOT 7, KALI 7-, HIV 7+ NOŚNIK DVD

W tej odsłonie RETRO tematem przewodnim są "chodzone bijatyki". Na Next Geny nie ma żadnych wartościowych pozycji z tego gatunku, więc może warto odkurzyć stare hity...? Przedstawiam Wam najciekawsze gry typu beat`em-up na PSX`a i DeCe. [raq]



BIJATYKA

## Fighting Force

- Producent ..... Eidos
- Rok ..... 1997
- Liczba Graczy ..... 1 - 2

Nie mogło zabraknąć tej gry w naszym przeglądzie. Wygląda nieciekawie i można ukończyć ją w pół godzinki, ale jest jednym z pierwszych "chodzonych mordobić" 3D na PSX`a. Do wyboru mamy 4 potłuczone postacie, każda z pokaźnym garniturem ciosów i kombinacji (rzuty i specjale). Do przebicia się czeka 7 poziomów podzielonych na mniejsze levele (m.in. miasto, stacja metra, biurowiec). Na plus zaliczyłbym dużą ilość smaczków i ciekawych patentów, interaktywne otoczenie oraz tryb na 2 Graczy. Największe minusy to: niezbyt ciekawe postacie, mułowate sterowanie i słaby dźwięk. Ogółem zabawa jest niezła, ale kosmicznie krótka. [raq]

6+



BIJATYKA

## Gekido: Urban Fighters

- Producent ..... Infogrames
- Rok ..... 2000
- Liczba Graczy ..... 1 - 4

Jedziemy z konkretami - 4 zróżnicowane postacie do wyboru (plus 5 do odkrycia), możliwość wyboru ścieżki gry, mini-gierki do odblokowania, niezła grafa, znakomita muzyka (Fatboy Slim!) i co najważniejsze - wywalający w kosmos Multiplayer na 4 Graczy. Sama rozgrywka jest wciągająca (udany system walki - specjale, juggle, rzuty) i potwornie dynamiczna. To co się dzieje na ekranie, przechodzi ludzkie pojęcie: tuli przeciwników do rozwalenia, mnóstwo broni (m.in. noże, łomy, bejsbole, automaty, miotacze ognia), combosy liczone w dziesiątkach hitów, feeria barw i efektownych wybuchów. Słowem: numero uno w temacie chodzonych mordobić no Szarakal. [raq]

8



BIJATYKA

## Jackie Chan Stuntmaster

- Producent ..... Midway
- Rok ..... 2000
- Liczba Graczy ..... 1

Zabawa polega na częstowaniu przeciwników pałchą, rozdawaniu butów i wymachiwaniu różnymi ciekawymi rzeczami (np. stoły, krzesła, garnki, wielka ryba). Wirtualny Jackie potrafi kleić combosy, odbijać się od ściany, rzucać i turlać. Oprócz standardowego mordowalenia są tutaj też elementy rasowej platformówki (skakanie, zbieranie pierdółek) oraz etapy czysto zręcznościowe (ucieczka przed ciężarówką, skakanie po dachu pociągu itp.). Grafe jest dosyć uproszczona (słabe modele postaci), utrzymana w wesołym, cartoonowym stylu. Plus za tajny dźwięk (oryginalne gadki Jackie'ego!). JC STUNTMASTER jest długi, trudny i szybko się nie nudzi. Polecam. [raq]

7



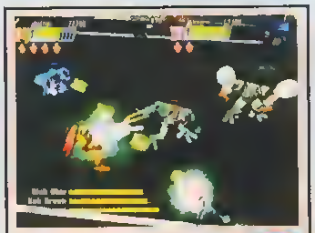
BIJATYKA

## Legend

- Producent ..... Taka
- Rok ..... 1999
- Liczba Graczy ..... 1 - 2

Rąbanka osadzona w klimatach średniowiecza a la stare dobra GOLDEN AXE. Mamy 3 postacie do wyboru, a wywijać możemy gł. bronią białą (miecze, topory, kusze itp.). Walki są trochę za wolne i chaotyczne, denerwuje też ciągłe tracenie własnej broni po otrzymanym ciosie. Rozgrywka nie jest zbyt rozbudowana - polega na ciągłym napieraniu w prawo i tłuczeniu adwersarzy. Po ukończeniu każdego levelu przyjdzie się zmierzyć z etapem bonusowym (strzelanie z kuszy na czas) oraz jest możliwość kupienia broni i stuffu w sklepie. Oprawa A/V zjadliwa, postacie są duże, otoczenie kolorowe, a animacja nie przycina. Jak dla mnie LEGEND ma trochę za mały POWER. [raq]

6



BIJAT./STRZEL.

## Cannon Spike

- Producent ..... Capcom
- Rok ..... 2001
- Liczba Graczy ..... 1 - 2

Chodzona (a właściwie "jeżdżona", bo postacie poruszają się na czymś a la rolki) nawalanka będąca konwersją z automatu. Rozgrywka jest nieskomplikowana, ale bardzo efektowna. Do wyboru 7 postaci z uniwersum CAPCOMu (np. Cammy i Charlie ze STREET FIGHTERa), każda ma do dyspozycji po 2 etaki wręcz i bronią plus cios specjalny. Zabawa polega na oczyszczaniu z przeciwników kolejnych lokacji (m.in. miasto, cmentarz, dworzec) i częstych walkach z bossami (całkiem niezłe - trzeba wyczaić na nich odpowiedni patent). Kapę jest z długością gry - 10 krótkich misji pęka w niecałą godzinkę, a to sprawia, że CS nadaje się jedynie do pogrania chwilkę dla relaksu. [raq]

6



BIJATYKA

## Dynamite Cop

- Producent ..... Sega
- Rok ..... 1999
- Liczba Graczy ..... 1 - 2

DC to luźna kontynuacja DIE HARD ARCADE (Saturn, automaty). Jako jeden z trójki komandosów masz przejąć opanowany przez terrorystów statek pasażerski oraz odbić zakładników. Gra jest szybka, efektowna i prosta w obsłudze. Cieszy ogromna interakcja z otoczeniem, użyć można absolutnie wszystkiego - od krzeseł, stołów i skrzyń przez karabiny, działa przeciwczołgowe, bazooki aż po pieprzniczkę, bułkę francuską czy combo dezodorant+zapalniczka! Można częstować szlagami z wyskoku, ciągnąć kilkunastohitowe combosy, odpalać spagela, łamać, rzucać, dobijać. Największe wady to potwornie krótki czas gry (kilkadziesiąt minut!) i przeciętna jak na dzisiejsze standardy, wykonanie. [raq]



BIJATYKA

## Sword of The Berserk

- Producent ..... Eidos
- Rok ..... 2000
- Liczba Graczy ..... 1

Gra aspirująca do bycia czymś więcej niż tylko chodzoną siekaniną. Developer (YUKE`S) zdrowo pojechał w temacie "rozbudowana fabuła i wstawki filmowe", ale bynajmniej nie zaliczam tego na minus. Rozgrywka to miks trzech elementów: standardowego mordobicia, "quick time events" i wstawek filmowych - całość jest ładnie wymieszana i odpowiednio wyważona. Sterujemy wielkim, mrocznym 'madafaką' wyposażonym w rzeźnicki miecz, tak więc od razu wiadomo kto tu jest łowcą, a kto ofiarą. Mocny klimat podbudowuje mnóstwo krwi, filmowa muzyka i piękny dasign lokacji. Jeśli wśród chodzonych nawalanek szukacie czegoś bardziej ambitnego i z ciekawą fabułą - ale mogliście lepiej trafić. [raq]



BIJATYKA

## Zombie Revenge

- Producent ..... Sega
- Rok ..... 2000
- Liczba Graczy ..... 1 - 2

ZR to czysta i niczym nie skrępowana akcja w najlepszym segowskim wydaniu. Napieranie non stop do przodu, mocarni bossowie, tony zombiaków do rozwalenia i fontanna pięknej, zielonej juchy. System walki jest kosmicznie rozbudowany i oferuje mnóstwo patentów (rzuty, combosy, juggle, łamanie multipartsy itp.). Poświrować można też jedną z wielu broni, m.in. pistolety, shotgun, granaty, kanister z benzyną, minigun i wielkie wiertło gamicze (!). Ostra wyrazna grafika, niezły dźwięk (śmieszne dialogi), do tego tryb "2 Players" i mnóstwo sekretów do odkrycia (ukryte lokacje, mini-gry). Wg mnie to najlepsza chodzona sieczka na Dreamcaste. Ech, tylko czemu taka krótka. [raq]

# Hardkor

loading...

O definicje terminu "hardkorowy", w ujęciu growym, trwały swego czasu spore kłótnie na łamach PE. HARDkor, jako dział, przeznaczony jest dla tych graczy, którzy chcą się dowiedzieć o swoim hobby czegoś wybiegającego poza, przeanalizowanie ocen i wybranie najlepszej gry w numerze. W tym miesiącu możecie przeczytać o tym, jak wygląda hardkorowa imprezka z PSX'em, w oczach naszego dawnego-nowego współpracownika (wielki come back Jędrkal). Za miesiąc niespodzianka. Tyla.□

## Szara Strefa

*txt: Yohko&Teruo*

Witajcie! Nie wiem jak u Was, ale u nas w tym momencie powietrze jest tak gęste, że nie tylko siekierę, ale i fortepian dałoby się w nim zawiesić. Właśnie teraz lato postanowiło wrócić na dobre i skutecznie utrudnia jakąkolwiek pracę. A na urlop nie ma co liczyć. Przynajmniej na rynku "szarostrefowym" dużo się ostatnio dzieje, więc sezon ogórkowy i opisywanie emulatorów na razie nam nie grozi. W sumie prawie każdy znajdzie dla siebie coś dobrego w tym miesiącu, z tym że właściciele Xboxów znajdą więcej ).

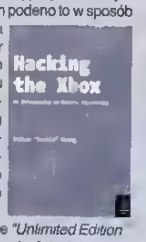
### Xbox znów dziurawy?

Po raz kolejny odkryto dziurę w zabezpieczeniach Xboxa, tym razem w jego oryginalnym dashboardzie. W nieprzerobionej konsoli jest to jeden z najważniejszych (jeśli nie najważniejszy) element systemu, sprawdza on bowiem większość plików przed ich uruchomieniem, porównując je ze swoją tablicą SH1. Z niewiadomych bliżej przyczyn owe sprawdzanie pomija dwa typy plików - audio (*.wav) i czcionki (*.xtf). Jak można się domyśleć, szybko wykorzystano to niedopatrzenie - powstał exploit ładujący się jako "lekko przerobiony" plik czcionki, który dzięki dobrze nam już znanemu mechanizmowi "buffer overflow", pozwala na uruchamianie dowolnego kodu na nieprzerobionej konsoli. Można więc na przykład, uruchomić na niej Linuxa (co już zresztą z powodzeniem zrobiono), można grać na "kopiach zapasowych" jednak do pełni szczęścia brakuje możliwości grania na Xbox Live! No, ale wszystko jeszcze przed nami. Przy okazji, warto pamiętać o takim małym szczególe - jeśli odłączycie Xboxa na długo, straci ustawienia czasu. Wówczas ZAWSZE uruchomi się dashboard, pytając o datę i czas, ignorując przy tym dysk w napędzie. Jeśli tak się zdarzy, a jednocześnie Linux na twardym dysku jest w jakikolwiek uszkodzony (brakujący kernel czy initrd), nie będzie możliwości odinstalowania go w żaden inny sposób oprócz otwarcia konsoli. Dla tych, którzy już oglądali wnętrze swojego Xboxa, jest to niestotne, jednak posiadacze nieprzerobionych konsoli niech lepiej uważają. Prace nad rozwiązaniem tego problemu trwają, czekajcie na dalsze doniesienia.

Warto zauważyć, że istnieje jeszcze jeden sposób zainstalowania na stałe Linuxa, jednak wymaga on otwarcia konsoli i pogrzebania troszkę w środku. Otóż można przeprogramować układ Flash ROM na płycie głównej ze pomocą BIOS-u Linuxa. To rozwiązanie ma jednak jedną kolosalną wadę: nie można już uruchomić żadnej gry.

### Krótka recenzja "terrorystycznej" książki

Z prawdziwą przyjemnością oznajmiamy, że doteń w końcu nasz egzemplerz książki Andrew "bunnie" Huanga pt. "Hacking the Xbox", jeszcze w wersji >>Limited Edition<<. Z prawdziwą przyjemnością, ponieważ książka okazała się prawdziwą skarbnicą wiedzy, nie tylko o samym "hakowaniu", ale również o budowie i zasadach działania samego Xboxa, kryptografii i zabezpieczeniach (na przykład wspominany powyżej SH1), czy też technikach futowania. Można też poczytać o rynku konsolowym i filozofii hakerów (przedstawiono obszerne wywiady z kilkoma "mistrzami"). W rezultacie książka zbiera i systematyzuje wszystko to, co do tej pory można było znaleźć w najróżniejszych futonalach na stronach internetowych, przy czym podano to w sposób przystępny i interesujący, z wieloma zdjęciami i diagramami. Książka ma w sumie tylko dwie wady - wszystkie zdjęcia są czarno-białe (do tego papier jest dość podły), oraz część danych odnosi się wyłącznie do amerykańskich realiów, ale przecież nie ma rzeczy idealnych ). A dlaczego w nagłówku nazwaliśmy ją książką terrorystyczną? Otóż jedne z księgarni internetowych umieściła "Hacking the Xbox" obok książek dotyczących terroryzmu i prawdziwych zbrodni. Wspaniała rekomendacja, czyż nie? Aby "biblioteczka hakera" była kompletna, polecamy jeszcze ' Opening the Xbox: Inside Microsoft's Plan to Unleash an Entertainment Revolution" autorstwa Deane Takahashi oraz "Xbox: Blow the Lid Off!" Briana Underdehle, chociaż są to pozycje bardziej oficjalne.

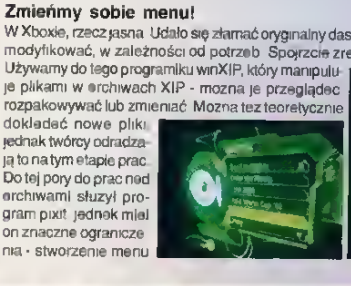



*Z ostatniej chwili: Pojawiło się nowe wydanie "Hacking the Xbox", tak zwane "Unlimited Edition" z poprawionym składem i zmienioną okładką, można je zamówić w amerykańskich księgarniach internetowych. Warto!*

### Zmieńmy sobie menu!

W Xboxie, rzecz jasna, Udało się złamać oryginalny dashboard, można go teraz prawie dowolnie modyfikować, w zależności od potrzeb. Spojrzcie zresztą na zdjęcia, jak to ładnie wyszło ).

Używamy do tego programiku winXIP, który manipuluje plikami w archiwach XIP - można je przeglądać, rozpakowywać lub zmieniać. Można też teoretycznie dokładać nowe pliki, jednak twórcy odradzają to na tym etapie prac. Do tej pory do prac nad archiwami służył program pixit, jednak miał on znaczne ograniczenia - stworzenie menu przy jego pomocy było bardzo trudne. Dzięki winXIP stało się to o wiele łatwiejsze, a stworzone przez użytkownika menu wygląda dokładnie tak, jak oryginalne, jednak zawiera tylko to, czego naprawdę potrzebujecie. W przyszłości dodana zostanie obsługa FTP i kilka innych przydatnych bajerów, ale już teraz wszystko wygląda bardzo obiecująco. Pamiętajcie, że do jego uruchomienia potrzebne jest, niestety, przeróbka, nie będzie też, przynajmniej na razie, możliwe używanie Xbox Live!





### SONY szuka programistów

Na japońskiej stronie SONY pojawiło się ogłoszenie, w którym oferuje się pracę programistom piszącym emulatory! Niestety, nie podano żadnych bliższych powodów, dlaczego firma potrzebuje takich pracowników, najbardziej prawdopodobne jest to, że chcą pracować nad emulatorem PS2 na peceta, albo... emulatorem PS2 na PS3. Oczywiście, wymagana jest znajomość architektury i PS2, i peceta, oraz duża siła przebicia, o biegłej znajomości japońskiego już nie wspomnę. Ktoś chętny?

### Szkoła całkiem odlotowa?



Używano już PS2 w matematyce, ostatnio również w chemii i fizyce. Jednak najciekawszym sposobem wykorzystania tych konsol jest... uczenie na nich tworzenia grafiki i gier! Tak tak, takie szkoły istnieją, niestety tylko ze granicą. Jedną z nich jest Uniwersytet w Abertay Dundee, który udostępnił Linux Studio, pracownię wyposażoną w 20 Czernulek z zestawami linuxowymi, twardymi dyskami i klawiaturami specjalnie dla studentów kursu "Technologia gier komputerowych". Wszystko to było możliwe, rzecz jasna, dzięki wsparciu SCEE, która dostarczyła konsole i zestawy linuxowe. Ciekawe kiedy u nas będzie coś takiego?

### Biwakowa klawiatura?



Czego to ludzie nie wymyślą... Otóż firma Man&Machine, Inc. (MMI) wymyśliła klawiaturę idealną na wyjazd w plener. Jest ona nie tylko lekka, w pełni wodoszczelne oraz odporna na uszkodzenie, można ją też zwinąć w rulonik. Wszystko dlatego, że jest zbudowana z silikonu i ma całe 4 mm grubości. Producent zapewnia jednak, że praca na takiej nietypowej klawiaturze jest równie wygodna jak na tradycyjnej, poza tym, po zakończeniu pracy możemy ją zwinąć i wsadzić do kieszeni albo plecaka (załączono też gustowny futerał). Została ona zaprojektowana dla peceta i PDA, ale z powodzeniem będzie pasować do konsoli, jako że istnieje wersja USB.

### Kolorowe GameBoye?



Firma gbaMOD wymyśliła sposób na uberwienie naszego GBA/GBA SP. Otóż oferuje nam ona gbeSKIN, cienkie winylowe skórki, która nalepia się na przednią ściankę konsolki. Są one oczywiście laserowo wycinane, by dokładnie pasowały, oraz wodoszczelne. Jeśli nie podobają Wam się gotowe skórki dostępne w sprzedaży, możecie zrobić swoje własne. Po prostu robicie projekt, wysyłacie go do gbaMOD, a oni wysyłają Wam gotowy produkt. Jeśli Wam się znudzi, łatwo jest ją zdjąć i zachować na przyszłość, ewentualnie zmienić na inną.



### Ładowarka do GBA SP



Pewna chińska firma wypuściła całkiem pomysłowy sprzęcik do GBA SP. Otóż stworzono tam zewnętrzną ładowarkę, w której wykorzystuje się zwykłą baterię 9V. Po 2,5 godzinach ładowanie można grać bez przerwy przez 6 godzin. Jeszcze jeden dobry sprzęt na biwak, nie uważacie?

Na tym wypadałoby skończyć "Szarą Strefę" w tym miesiącu. Co za upał... Szukamy sponsora na wycieczkę na Antarktydę ) Perfidnie nie powiedzieliśmy Wam (i nie powiemy) o uruchamianiu intra TUROK EVOLUTION z Xboxa na pececie, rynku czytelniczym w Burundi oraz niebieskich migdałach. Nie starczyło na to miejsca (i chęci). Tradycyjnie pozdrawiamy Lokiego i życzymy mu "hepi bersdej" - ulegle Japoneczki i miłej chatki na Hokkaido. Wesołych wakacji dla wszystkich, opalcie się za nas!□

*(c) Yohko & Teruo. All Rights Reserved ,)*

# Konsola po europejsku, czyli...

## Wejście Polski do UE okiem Gracza

Juz po referendum, które w istocie było tylko swego rodzaju formalnością, wszak nawet gdybyśmy powiedzieli "nie", to rząd albo sam przegłosowelby nasze przystąpienie do krajów "piętnastki", albo za kilka miesięcy miałibyśmy powtórkę z rozrywki przy urnach. Skoro więc od 1 maja 2004 roku będziemy członkami UE, warto zastanowić się, co fakt wejście do wspólnoty oznacza dla nas, Graczy. Abstrahując zupełnie od tego, czy jest on - w kontekście społecznym, narodowościowym - korzystny czy nie. Zero zabawy w politykę, zero demagogii i populizmu. Postaram się ze to przybliżyć Ci odpowiedź na pytanie, jak (i czy w ogóle) zmieni się rynek konsolowy w Polsce, kiedy już i w naszym kraju ceny podawane będą w przeliczniku euro.

Słowem wstępu: objętość poniższego tekstu, podobnie jak Roman Giertych, jest ograniczona - stąd staram się w sposób luźny skupiać na konkretach, jeśli tylko takowe producenci sprzętu oraz wydawcy przedstawili, przy okazji podejmując polemikę z faktami. Rozesłane drogą elektroniczną listy do siedzib SONY, MICROSOFTu, NINTENDO oraz kilku większych firm wydawniczych wprawdzie wróciły w większości z odpowiedzią, będącą ich oficjalnym stanowiskiem w tej sprawie, przy czym nie zawsze to stanowisko było konkretne. Ba, w większości przypadków firmy te zasłaniają się dyplomacją rodem z politycznych salonów. Prawda jest taka, że w dalszym ciągu Polska postrzegana jest jako zaścianek Europy - czy nam się to podoba, czy nie.

Spójrz na obecną sytuację, w której znajduje się teraz rodzimy rynek konsolowy. Trzęsą nim, choć to oczywiście zbyt mocne i przejaskrawione stwierdzenie, mali "przedsiębiorcy" oraz "importerzy". Bez cudzysłowów są to z reguły jednoosobowe firmy, ściągające na wiosną rękę śladową ilości towerów. Tym samym, żeby kupić jakiś produkt, trzeba często czekać - rzadko kiedy mają w ofercie pełen asortyment. Sytuacja na giełdach jest podobna i znacznie łatwiej od oryginału kupić dziś można poszukiwaną grę wypaloną na "markowym" krążku Pinnco czy Platinum. Perenoja, która dla wielu mieszkańców naszego kraju stanowi ciągłą normalność. Jak zatem Zachód, w tym konkretnym przypadku reprezentowany przez producentów konsol oraz wydawców gier, postrzegać nas może jako potencjalnego klienta? Z drugiej strony, prawdą jest, że ci ostatni nie wykazują większego zainteresowania zbytem w Polsce - przykładem na to niech będą niemal zawsze późniejsze premiery gier (ukłony dla SONY, choć tu duży plus za to, że w ogóle PS2 ma oficjalną dystrybucję).

Zwiedzając polskie hiper- i supermarkety natknąłes się pewnie nie raz i nie dwa na "fantastyczne" oferty konsolowe. Zeporowe ceny, które dla pracujących tam ezetów działów sprzedeży, przy kompletnym braku znajomości realiów rynku, wydają się być normalne, przyprawić nas mogą przynajmniej - to chyba jedyny plus - o spory uśmiach na twarzy. Żeby nie być gołosłownym Dreamcast w krakowskim M1 jeszcze przed trzema miesiącami sprzedawany był na super promocji ze 649 zł. W werszawskim Carretour na ul. Powstańców możesz sobie do niego skompletować, podobnie tanio, oryginalną 'wibrę' - tylko 99 zł. Będąc w większości sklepów sieci Tesco za szklanymi gablotami znajdziesz N64 za 649 zł. W tych samych sklapach nie kupisz natomiast Xboxa, którego MICRDSOFT postanowił nie wprowadzać u nas do sprzedaży. Żeby jeszcze lepiej zobrazować groteskowość naszego rynku dodam tylko, że np. gry na konsolę Billa są gdzieniegdzie dostępne. Nie mę oficjalnie konsoli, ale gry są ściągana. To mniej więcej tak, jakby sprzedawać na stacjach benzynę, jednak nie importować samochodów.

Wszystko, co zostało nakreślone powyżej, powinno się zmienić wrez z przystąpieniem Polski do UE. Nia od razu. MICROSOFT w oficjalnym oświedczeniu informuje, ze nesze członkoetwo nie oznacze eutomatycznie, iz polski oddzial firmy zajmie się z miejsce dystrybucją konsoli, gier, a takze serwisu do zmagań sieciowych poprzez Xbox Live. Gigant z Redmond "na bieząco enelizuje sytuację, m.in. w Polsce, bedając potencjał danego rynku konsol wideo. W chwili, gdy pojawią się odpowiednie warunki, rozwazone zostanie wprowadzenie tam Xboxa". Nieoficjalnie mówi się jednak, ze zainteresowanie neszym rynkiem znacznie wzrośnie, m.in. z uwagi na zmianę polityki celnej. Przystąpienia do unii celnej oprewi, ze system stosowanych przez Unię kernych cel będzie odtąd nie tylko chronić poiskich producantów przed importem tanich wyrobów wytwarzanych przez zegranicznych konkurentów, ela taz ulatwi tym ostatnim (wszek Polacy produkcją konsol się nie zajmują...), co jest dla nas najbardziej istotne, sprowadzenie na poiski rynek sprzętu elektronicznego, w tym i konsol.

W chwill obecnej większość importowenych produktów nie obejmuje juz cło, ponieważ zlikwidowano lub znecząco je obnizono choćby na mocy traktetu stowarzyszającego Polskę z Unią, jeszcze z roku 1991. Ale ineczej




jest ze sprzętem RTV, głównie tym sprowadzanym z Japonii. Cła na takie produkty są w krajach UE niższe niz w Polsce, więc niemal pewne jest, ze po naszym przystąpieniu do wspólnoty ceny powinny nieco spaść. Wystarczy prosty przelicznik: dziś PS2 i Xbox kosztują w zachodniej Europie równowartość 199 Euro (niespełna 900 zł), cena GCN kształtuje się na poziomie 149 euro (ok. 670 zł). W Polsce PS2 oficjalnie kosztuje 999 zł - było nie było, ponad "stówa" różnicy, oczywiście na neszą niekorzyść. Przy zarobkach przynajmniej pięciokrotnie niższych niż w krajach UE. GCN też jest drozszy, temat Xboxa nie istnieje z uwagi na brak oficjalnej dystrybucji. Inaczej natomiast jest z grami. Jeśli sądzisz, za od 1 maja 2004 cokolwiek stenieje - jesteś w błędzie. Gry na rynku unijnym kosztują podobnie lub nawet nieco drozej niz w Polsce; przeważnie od 49 do 59 Euro, czyli przeliczając na złotówki ok. 215 - 260. Pojawi się natomiast wreszcie realna szansa na pełną, profesjonalną lokelizację gier, tak jak to ma miejsce od kilku juz lat w przypadku produkcji pecetowych. Być moze za 2 - 3 late pójdziemy jako klienci do sklepu, będziemy mogli wypróbować dany tytuł od rezu po premierze, kupić go lub nie. To się nazywa normalność. Normelność, które funkcjonuja w krajach Unii.

Choć większość usług w krejach "piętnastki" jest drozsze niż w Polsce (ot, choćby transport, poczta), to jednak znelezć mozna i takie, które powinny być dla nas prawdziwym zbawieniem. Będą to saktory, w których pod dziś dzień działają w Polsce monopoliści, ewentuainie potężne firmy wciąż chronione przez państwo przed zagraniczną konkurencją. Dzięki liberalizacji rynku oraz wzrostowi konkurencji spodziewać się mozesz np., ze usługi telefoniczne czy internetowe po pierwsze potenieją, a po drugie osiągną znecznie wyższą jekość. Jak myślisz, dlaczago polski oddzial SONY nie zareagował na europejską premierę Network Adaptora, nie wprowadzając go na chwilę obecną do sklapów? Prawda jest teka, ze przy obecnej infrastrukturze i wciąż kiepskiej jakości łącz, firma nie widzi wymiernych korzyści ze sprzedazy tago urządzenia. Przygotowanie odpowiednich ustawień na płytce startowej (w kazdym kraju Start-Up Disc przygotowany jest pod kątem iokalnych providerów internetowych), późniejszy support itd. przewyzszają kosztami ewentualne zyski. MICROSOFT tez przebąkuje o tym, że nasze wejście do UE moze zaowocować wprowadzeniem do sprzedazy Starter Kitów, a co za tym idzie - oficjalnym wsperciem systemu Xbox Live takze i w Polsce.

Podsumujmy: szerszy dostęp do gier i sprzętu, większa konkurencja, większe zeinteresowanie naszym rynkiem, szanse na lokelizację niektórych tytułów, premiary rownolegle w czasie do tych z Wielkiej Brytanii czy Francji. To niewątpliwe plusy, które powinny się zrealizować na przestrzeni kilkunastu miesięcy po przystąpieniu do wspólnoty. Powinny, bo nikt nie zagwarantuje, i na to nie ma co liczyć, ze po otwarciu granic nagle, z miejsce zapanuje w naszym kraju dobrobyt, kazdy będzie miał wszystkia trzy Next-Geny, szarpać będzie mozna oficjainie przez Net, a gry będą leżeć na ulicy. Na pewno jednak coś się w tym temecie zmieni. Na lepsze □ [shi]

OKIEM MANIAKA...




# Wakacje blues

Wakacje to smieszy okres Miasto się wyludnia, kazdy normalny człowiek siedzi w pensjonacie nad morzem grając w Chińczyka czy karty, narzekając ze od chwili przyjazdu popsule się pogoda i nie zanosi na poprawę Albo łamie nogi w górach, przysypują go lawiny, gonią dzikie zwierzęta Grecze świadomie rezygnują z tych wszystkich przyjemności zamieniając promienie słońca na promieniowania - X z kineskopu telewizore Przeciez wakacje to czas kiedy można nadrobić brak w graniu Wreszcie pokończyć to, czego nie zdążyło się ukończyć i zagrać w to, w co nie było okazji zagrać Ciekawe, ze w czasie, kiedy na pierwsze strony gazet wskakują tematy takie jak "Ranni po zdarzeniu malucha z krową", dziełań bestii zwanej Sezonem Ogórkowym na polu gier jakos nie widać Wyszło kilka fajnych tytułów, np posiadacze Xboxów jako substytut pobytu nad morzem mogą pograć w PIRATES OF THE CARIBBEAN czy jako substytut elatkówki plażowej rozegrać kilka meczy w OUTLAW VOLLEYBALL Na PS2 miłej, niezobowiązującej rozrywki dostarcze EYE TOY, fani silikonowej pani archeolog z pewnością, mimo wszystkich ostrzeżeń zapoznają się z kolejnym odcinkiem tasiemca pod tytułem TOMB RAIDER Posiadacze GameCube ow grają w WARIO WORLD maruderzy kończą ZELDĘ Miłośnicy kieszonkowego "grej chłopca" tez nie mogą narzekac na brak fajnych tytułów

Niedługo można będzie pohasać po dżungli w MGS3 Póki co Hideo Kojime powoli odsłania sekrety gry, w kolejnych wywiadach Wiadomo już, ze Kojima za cel postawił sobie oddanie walki w dzungli zadnych ścieżek, dowolność w obranym kierunku drogi i cała kupa dżunglowych zwierzątek gryzących, jadowitych etc Kojima pochwalił się, ze ne



potrzeby gry team tworzący ją przeszedł przeszkolenie wojskowe, aby jak najlepiej oddać warunki walki Wspomniał tez o możliwości zmiany kamuflażu w zależności od otoczenia i ewentualnej możliwości ściągania dodatkowych kamuflazy Snake z twarzą pomalowaną w gwiazdki? Czemu nie!

A co słychać w wielkim świecie? W ogródku Billa kapusta dobrze rośnie dlatego może sobie pozwolić na dopłacanie do Xboxa i sondowanie rynku Steve Ballmer z MICROSOFTu zapowiedział, że w ramach promocji Xboxa za żółtym rynku, zostaną uruchomione specjalne usługi, skierowane do Japończyków Kto wie, może im się uda spopularyzować czarne pudełko na egzotycznym rynku? Xbox ma ze wszystkich 3 Next-Genow najlepiej rozwinięte zaplecze usług sieciowych Jednak to co dobrze sprzedaje się w USA niekoniecznie powtórzy sukces w Europie XLive na razie sprzedał się w liczbie 50 000 egzemplarzy, co nie satysfakcjonuje MICROSOFTu W USA poszło dużo lepiej Do końca 2003 r planują objąć pozostałe planowane kraje, w tym Austrię, Niemcy i Irlandię SONY, od czasu wprowadzenia systemu do rozgrywki on-line na PS2, sprzedało na rynku brytyjskim 3000 zestawów GameCube jak na razie może się pochwalić jednym tytułem, w który można grać on-line ale tytuł ten, dzięki pewnej luce, umożliwia uruchamianie niewielkich programików na GC czym przyczynił się do rozwoju amatorskiego developingu na tę platformę Mowa oczywiście o PHANTASY STAR ONLINE Tez fajnie

Ciekawe wieści nadeszły ze strony SONY. Wyczekiwana przez wszystkich kieszonkowa konsolka PSP, które prawdopodobnie trafi na rynek pod koniec 2004 r , będzie jednocześnie odtwarzaczem filmów i muzyki, wykorzystującym format Universal Media Disc Wspomniano też o możliwości surfowania po Sieci. Wysoce prawdopodobne jest również to, ze PSP będzie można podłączyć do PS2, podobnie jak GBA i GameCube George Hamson z NINTENDO powiedział, za oczekiwali takiego ruchu SONY Może być naprawdę ciekawie, ale należałoby pamiętać, ze przez długi czas ne rynku utrzymywał się stary Game Boy, podczas gdy próby wprowadzenia znacznie bardziej zaawansowanych systemów spaliły na panewce. Wygląda na to, ze z PSP będzie pojedynkować się N-Gage Obydwie platformy będą starały się znaleźć odbiorców wśród starszych Graczy Ilkka Raiskinen popełnił nawet z tej okazji małe faux pas, bo nazwał GBA konsolką dla dzieciaków Powiedział że Game Boy jest dla 10-latkow N-Gage celuje w grupę 20 - 25-latków "Jeśli masz 20 - 25 lat nie jest dobrym pomysłem pokazanie się publicznie z GBA w kieszeni" - powiedział Raiskinan No cóż, panie Ilkka, jak na razie GBA rządzi rynkiem handheldów, a GBA SP znajduje nabywców wśród starszej grupy wiekowej

Ale nie mówmy o tym, co dopiero będzie, popatrzmy wstecz. Jak widać klasyczne gry, co cieszy, są nadal popularne Steve'owi Wiebe, któremu w zeszłym roku udało się uzyskać 1.000 000 punktów w grze ' Donkey Kong Junior", w tym roku wziął się za "Donkey Konga" Udało mu się uzyskać 947,200 ponkiów, czym ustanowił światowy rekord

Do ciekawych wniosków ne temat Graczy doszli amerykańscy uczeni Przeprowadzono badania wśród studentow z których wynikło, że granie nie przeszkadza w studiowaniu, ani tez w innych zajęciach 65% respondentów określiło się jako okazjonalni bądź stali Grecze 20% uważa, ze gry podtrzymują przyjaźń Okazało się, ze zadziwiająca liczba kobiet zadeklarowała, ze gra w "gry komputerowe" Praktycznie tyle samo kobiet co mężczyzn odpowiedziało, ze gra na konsolach Badanie zdają się zaprzeczać szkodliwemu stereotypowi Gracza, jako odludka spędzającego całe dni (i noce) na gapieniu się w TV czy monitor Toż to od dawna było wiadomo, a oni musieli badania przeprowadzać!

Widzieliście nie raz ne grach dziwne znaczki jak PG czy U? Instytucje zajmujące się nadawaniem rych znaczkow to ESRB (The Entertainment Software Review Board). Ostatnio, ESRB zapowiedziało korektę krytenów wg których przyznawane są oznaczenia. Wprowadzono rozgraniczanie ne przemoc pokazaną realistycznie i "kreskowkowo" W grze rysunkowemu kotu spada na głowę siekiera, po czym ten wstaje i dalej goni mysz? Gra zostaje sklasyfikowana jako zawierająca "Cartoon Violence" Doszły tez takie kategorie jak "Fantasy Violence", "Intense Violence" "Sexual Violence" Zmieniona tez zostaną tabelki, które można znaleźć na tylnej części pudełka, na bardziej widoczne i posiadające znaczniejszą wartość informującą. W końcu symbole M (Mature) i AO (Adult Only) zostaną zmodyfikowane, aby było widoczne jakie granice wiekowe obejmują Teraz mama nie kupi GTA!

Na szczęście wakacje nie trwają wiecznie bo w przeciwnym wypadku szara komórki Graczy wyginęłyby od bombardowania działem elektronowym, oczy wybuchły od gapienia się w monitor a ręce stale trzęsły od joypadów "z kopem" A szkoda by było, bo jeszcze będzie w co pograć I tym radosnym akcentem kończę wynurzenia Kropka znaczy [pingwin]

# Muzyka Gracza

Cieszmy się i radujmy! Wakacje! Czuć ten klimat w powietrzu, szczególnie jak program I Polskiego Radia w godzinach rannych czyli w paśmie "Lato z Radiem" nadaje reklamy o żelach poprawiających wilgotność pochwy i promuje kremy zapobiegające zwiększeniu objętości prostaty Blah! Sezon ogórkowy nie przyniósł niestety żadnych ciekawych premier OST, więc w tym wydaniu "Muzyki Grecza" zapoznam Was z kilkoma ciekawymi pozycjami, które umknęły wcześniej mojej uwadze Są to stare pozycje ale z pewnością nie utraciły one nic ze swojej rajcowności! [mazzi]

## VAGRANT STORY OST



VAGRANT STORY to jedna z najlepszych gier teamu SQUARESOFT, która swój sukces zawdzięcza świetnie rozwiązanemu systemowi walki a także ciężkiemu, sugestywnemu klimatowi Słuchając "Opening" od razu w uszy rzucają się nam znajome rozwiązania melodyczne, a po chwili wszystko jest jasne Za ścieżkę dźwiękową odpowiedzialny jest Hitoshi Sakimoto, którego być może kojarzycie z doskonałego FINAL FANTASY TACTICS Owoc jego pracy okazuje się być o tyle zaskakujący, że płytka łączy ze sobą cechy muzyki ilustrującej przygody Ramzy i Delity, a zarazem słychać w niej wyraźną inspirację METAL GEAR SOLID i RESIDENT EVIL. Powstaje ciekawy kolaż napięć, a twórca wyraźnie dobrze czuje się w ciemnych i niepokojących brzmieniach, kiedy jasne i optymistyczne fragmenty wypadają mu słabiej Na płytce znajduje się kilka prawdziwych killerów, jak "Climax of The Graylands Incidant" Ten 12-minutowy utwór ukazuje esencję klimatu VAGRANTa, powoli rozkręca się, by po kilku minutach uderzyć w uszy Gracza kakofonią dźwięków orkiestry symfonicznej, podkreślonej ciężkimi odgłosami bębnów "Golem" mówiąc językiem ulicy nap***dala w uszy jak 'maserszmit' hipnotyzującymi utrzymanymi w jednorodnej rytmice motywami melodycznymi, powodując u co wrazliwszych Graczy arytmię serca Utworów jest całe masa i na dwóch CaDekach zmieściło się prawie 2 5 godziny dobrej muzyki! Jest to gratka dla miłośników gry, ale osoby lubiące ciężkie klimaty, nie mające z nią wcześniej etyczności (polecam to nadrobić), szybko powinny się w tym niepokojącym świecie odnaleźć! Chcecie więcej czadu? Twórcy OST na końcu CD2 przygotowali niespodziankę w postaci dwóch niezle zrobionych remiksów pierwszy to swobodna wariacja openingu (Fight Mix) a "Dungeon Robot Mix" to dynamiczna, posługująca się elektronicznymi dźwiękami kompozycja kontrastująca wyraźnie z resztą albumu Całość wypada zdecydowanie pozytywnie, jednak cechuje się niską żywotnością - płyta po pewnym czasie zaczyna się nudzić. Problemem nie jest sama muzyka, ale pewne powtarzające się w różnych utworach rozwiązania podobne instrumentacje Obniża to ocenę końcową, jednak w dalszym ciągu jest to dla mnie mocna "czworka"!

**Ocena:** ★★★★★

## WILD ARMS OST



WILD ARMS otwiera efektowne intro, utrzymane w stylu anime, któremu towarzyszy niezapomniana melodia. Kilka lat temu opening "Into the Wilderness" wzbudzał autentyczny zachwyt a Gracz wsłuchany w rozmarzone pogwizdywanie przy akompaniamencie gitary akustycznej, zakochiwał się od pierwszego momentu w tej grze Po latach grę pokryła patyna starości jednak muzyka nie straciła nic ze swego dawnego czaru Kompozycje doskonale wpadają w ucho a charakterystyczną cechą jest w nich nawiązywanie do "dzikiego zachodu" Wyraźnie to słychać w takich kawałkach, jak "Whistle of the Wamor", czy "Into New Voyages ' W "Zet's Theme" możecie usłyszeć monumentalne dźwięki puzonu (10 lat grania prawie dzień w dzień łezka się w oku kręci) Na plus zaliczyłbym również umiejętne wprowadzanie folkowych melodii w "Village of the Elw" (piękna gra fletu) i "Aldehyde" Ujmującym kawałkiem jest "Clash end a Promise", które rozpoczyna melodia pianina, by po chwili pojawiła się gitara akustyczna W pewnym momencie dramatyzmu dodają nagłace dźwięki basu i perkusji, by na koniec przynieść moment ulgi przy pomocy śpiewającego sakralną pieśń chórku Równie zapadający w pamięć jest "Funeral March", gdzie słyszymy patetyczne dźwięki orkiestry i śpiewającego molową pieśń chóru Fanów gry zawiedzie niestety informacja ze wiele świetnych kawałków nie zmieściło się na płytkę i je najwyczajniej w świecie pominięto! Całość udźwiękowienia, tak na oko, składe się z 60 kawałków, a na płytce znalazło się ich zaledwie 36! W tym przypadku aż prosiło się, żeby SONY wydało album w wersji dwupłytowej, jednak wyraźnie poszło linią najmniejszego oporu, zapewne by ograniczyć koszty Jest to z pewnością album dobry, jednak pozostaje kompozycją niekompletną, co bardzo obniża jego warfość W końcu kto chciałby kupić ten OST, jak nie Grecze lubiący WILD ARMS? Shame on you, SONY!

**Ocena:** ★★★★★

# KONKURS-y

Możecie wziąć udział w jednym, bądź obu konkursach odpowiadając na pytanie/pytania i nadsyłając odpowiedź (wraz z kuponem) na adres redakcji w terminie do 30 września! Wspaniałe nagrody czekają!!! Sponsorem jest firma CD PROJEKT.

## SILENT HILL 3

**PYTANIE: W SILENT HILL 3 wiodącą rolę w fabule odgrywa postać pewnej opętanej religijnym fanatyzmem kobiety. Wymień jej imię i nazwisko oraz imię jej ojca.**






**DO WYGRANIA: RADIO, LATARKA i PLECAK SILENT HILL 3**




## VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

**PYTANIE: W całej historii serii pojawił się jeden zawodnik, który został wycofany ze składu następnych części. Kto to był (zawód)? Podaj również jego imię.**

**DO WYGRANIA: 4x VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION i 4x VF 10th ANNIVERSARY**

# Od Gracza dla Graczy

Kto z Was nie kocha wakacji? Wreszcie nie trzeba wstawać na czas rano, obszerne tomiska podręczników służą do podpierania stolików z piwem, a ci okropni nauczyciele na pewien czas stają się niemiłym wspomnieniem. Niedy w mistrzowski sposób ozdobiłem świadectwo dwoma gałami, a przed oczami stanął mi obraz nadchodzącej wrześniowej apokalipsy, postanowiłem skorzystać z ostatnich chwil wolności, odpocząć od świata gier, zgłefku cywilizacji i spędzić trochę czasu w planarze. Zebraliśmy małą gromadkę chętnych, złożoną z warszawiaka, krakowiaków i sympatycznych hanysów, po czym wsiedliśmy w pociąg. Szybko jednak zrozumiałam, że przed niektórymi rzeczami nie ma ucieczki. Welcome to the real world, Neo!

"divke"(dziewczyna), czy "pocitaci"(komputer PC). Każdy dzień obfitował w nowe, zaskakujące wyrażenie, które z pasją przyswajaliśmy. Warszawiakowi wyraźnie popsuł się humor, gdyż bateryjki w kieszonsolce zaczęły się powoli wyczerpywać i chłopak poczuł się zagrożony. Zmorzeni głodem postanowiliśmy wybrać się do miasta, by zapoznać się z urokami lokalnej kuchni(bryndzowe haluszki stały się wyderzeniem dnia!). Wielkim zaskoczeniem była dla nas wizyta na targu, gdzie ujrzeliśmy zapakowaną w gustowne pudełko konsolę SUPER POLYSTATION 2! Kolejny klon Famicona limitowe tym razem PS2, oferując tradycyjne 99 999 gier i dwa




## Tydzień gracza bez konsoli

### PONIEDZIAŁEK

Wiatr wieje mocniej, a pociąg głośno mknie głośno u podnóża wzniesienia. Huk jadącej maszyny łączy się z kobiecym, rozkosznym krzykiem spełnienia. Z zadowoleniem mruczę, kiedy gwałtowne szarpnięcie wyrywa mnie z błogostanu. "Obudz się!", przecieram oczy i zawiedziony spoglądem na twarze chichoczących kumpli. Od kilku godzin jedziemy pociągiem przez Słowację. Tydzień bez telewizji, konsoli, pracy... w końcu damy odpocząć zmęczonym, zaczerwlanionym oczom! Negle z przerezeniem spoglądam, jak kumpel wyciąga z plecaka GameBoya Advance. "Przeciez umówiliśmy się, ze robimy sobie przerwę!" - krzyknąłem oburzony, ale wieściciel kieszonsolki najwyraźniej się tym nie przejął. "Wziąłem jakby padało, pewnia nawet jaj nia wyciągnę z plecaka" - stwierdził ze stoickim spokojem. Tuz obok nas siedziało kilku sympatycznych dresiarzy, którzy poczęstowali nas witaminką C i profesjonalnie wytłumaczyli znaczenie słów "glutamina", "testosteron", "androstadion", "metanabol", "koks", "odzywka". Znaleźliśmy z kolegami wspólny język, a nasze podróż upłynęła na opowieściach o polowaniu przechodniów bejsbolem, kopaniu leżących i rozbijaniu wystaw sklepowych. Najwyraźniej trafiliśmy na fanów STATE OF EMERGENCY! Niestety przez brak czasu zapomnieliśmy się spytać o ich 'Gamertag' XBOX LIVE. Szkoda...

### WTOREK

Dzięki integracji z obozującymi w pobliżu Czechami, mieliśmy okazje poznać kilka ciakawych zwrotów, jak "trvala bydlisko"(miejsce zamieszkania),"mam napad"(mam pomysł), "byłem na wojnie"(byłem w wojsku), "carstvy chlieb"(świeży chleb), piękne kontrolery (anal Intruder). Z wielkim bólem serca musieliśmy się rozstać z tym zjawiskiem, gdyż zrazila nas wygórowana cane, które zniechęcała do ewentualnego importu w rodzinne strony. Swoją drogą mina sprzedawcy, który z wymalowanym na twarzy "oeochoei jakby?" patrzył, jak robimy sobie zdjęcia z jego towarem, przejdzie z pewnością do historii!

### ŚRODA

Rano wyruszyliśmy na łono natury, by poznać lepiej okolice! Jeatem pod wielkim wrazeniem świata wykreowanego przez Wielkiego Developera! Algorytmy odpowiedzialne za zmienne warunki atmosferyczne to prawdziwy majstersztyk, który bije na głowę rozwiązania z MORROWINDa. Modele spotykanych postaci wykonane z ogromną dbałością o najdrobniejsze szczegóły. Niektóre bywają niezwykle piękna i zmysłowe, kiedy inne wręcz odpychają swoją powierzchownością. Od razu moją uwagę zwróciła ogromne, wręcz rzemieślnicze dbałość o najdrobniejsze detale. Kazdy kamyczek na plazy był na swój sposób unikatowy, a płeknie bump-mappingowane woda rzucała śliczne refleksy świetlne. Od strony muzycznej nasze wycieczka równiaz prezentowała się zadowalająco, zilustrowane bardzo realistycznymi odgłosami krokow i leśnych stworzeń, czy ambientowymi dźwiękami pochodzącymi ze znajdującej się w pobliżu elektrowni. Z wycieczki wróciliśmy zmęczeni, ale równocześnie szczęśliwi, ze przez cały dzień udało nam się nie rozmawiać o grach. (...) W namiocie zapadła nieprzeniknione ciemność gdyz warszawiak rozpruł jedyną latarkę i wyciągnął z niej beterie, zeby grać na GBA. Na szczęście została nam stare zapalniczka, więc jakoś dalismy radę (podobno czas palenia się namiotu wynosi 3 sekundy).

### CZWARTEK

Wychodziłem dzisiaj rano z namiotu, a tu plask! Paskudna kupa siedzącego na gałęzi gołębia wylądowała prosto na moich włosach, bryzgając świeżo ubraną koszulkę z Pikachu. Przez chwilę poczułem się jak prawdziwy dreslerz, zastanawiając komu urwać łeb - paskudnym ptaszyskom czy głupawym emerytom, którzy z uporem maniaka dokarmiają te latające szalety, które później zasrywają wszystko w zasięgu swoich skrzydeł. Kiedy wściekły zmywałem cuchnącą maź z głowy, przypomniał mi się stary, dobry "Duck Hunt" na NES-a - gdybym tylko miał w ręku strzelbę, to wpakowałbym kulkę we wszystkie te gruchające gnoje, za***na chmarę cuchnącago ściarwa. "It's me, Merlo, you mother****ers!!" Celne trafiania w ich puste łby, a następnie bonusowe atrzały w kierunku zgarbionych staruszek, które "dokarmiają chlebkiem bredne ptaszki". Paliłem się wręcz, żeby dać upust swoim łowieckim zapędom! Po południu rozdzieliliśmy się na grupki - część poszła na partyjkę FISHERMAN'S BAIT do pobliskiego strumyka, a całą resztą wyruszyliśmy w góry, zdobywać punkty doświadczenia, podkręcać statystyki naszych kończyn i wchodzić w interakcję z napotkanymi przedstawicielkami płci pięknej ).

### PIĄTEK

Warszawiakowi ostatecznie wyczerpały się baterie i zaczął okazywać pierwsze objawy głodu, co poznaliśmy po drżących rękach i obłędnym spojrzeniu. Alkaliczne paluszki czy zarcie? Mieszkaniec stolicy się nie wahał i podjął jedyną słuszną decyzje, by po chwili oddać się niczym nie skrępowanej grze w GOLDEN SUN (po umieszczeniu baterii w kieszonsolce na ostym polu namiotowym było słychać głośne skrzeczenie: "It's mine! Mine! My preciousss!!!". (...) Pożegnalne ognisko upłynęło w przyjemnej atmosferze, a zakupione specjalnie na tą okazje "markowe" wino wzburzyło nam krew i wkrótce całe pole namiotowe słuchało wiązanki znanych hitów, w bardzo "przebojowej" interpretacji. Doświadczenie wyniesione z szaleństw na mecie do DANCE DANCE REVOLUTION nie poszło w las, a zwieńczeniem wieczoru stał się szamański taniec wokół paleniska, by odgonić ewentualny deszcz!

### SOBOTA

Jesteśmy już w pociągu do Polski. Łeb spuchł mi do rozmiarów piłki lekarskiej, a w ustach czuje dziwny, kwaśny posmak. Drżącą ręką sięgam po kubek i przepijam wodą dwie Alka Selzery. Puste żołądki głośnym burczeniem domagają się czegoś do zjedzenia, a nas lepia schiza. Kumpel z Warszawy do końca zbzikował i zaczął skakać po przedziale, udając Donkay Konga, by po chwili niczym Raptor z JURASSIC PARK rzucić się z "pazurem" i rozpruć brzuch swojej ofiary. Po przejechaniu granicy z nudów zaczęliśmy nieoficjalną sesję Motion Capture z myślą o nowej odsłonie serii MORTAL KOMBAT! Mocarny Zanon chwycił się rękoma za metelowa rurki od fotali i wykonał ofensywny cios nogami, trafiając nieszczęśnika w klatę. Pociąg w ruchu to doskonale zaprojektowana arena bitwy, a migający przed oczami krajobraz i odgłos stukających po torach kółek tworzyły sugestywny klimat! (...) Japońskie symulatory randkowe okazują się być przydatne. Na dworcu w Krakowie zamawiając hamburgera spoglądałem, jak śliczna blondynka za barem przygotowuje bułkę, nucąc pod nosem piosenkę Evanescence. Przypomniałe mi się kwestia, którą wychwyciłem z jednej z gierek: "Pięknie śpiewasz, czemu taka dama jak ty mamuje talent, pracując w takim miejscu jak to?". Kobista zrobiła maślane oczka i zaczęła się rozkosznie uśmiechać, a ja zrozumiałem, że od niektórych rzeczy po prostu nia da się uciec. Życie to gra, a Greczem jest kazdy, który zdecyduje się stawić czoła trudnościom i podejmie wyzwanie. Uśmiechnięty i zadowolony z siebie ruszyłem w stronę domu, gdzie czekało na mnie porzucone VAGRANT STORY. Chwyciłem za pada, silne poczucie braku wreszcie ustąpiło, a ja odpaliłem grę i pierwszy raz od tygodnia odetchnąłem z ulgą. □ [mazzi]

# EXTREME 2003

SPONSORZY:

SYNITOPS SUSKOM EXE

## relacja z OGÓLNOPOLSKIEGO TURNIEJU

Na początku był chaos... po nim nadszedł jednak dzień 14 czerwca 2003 roku, data, która przeszła już do historii. Nie, Rad nie zrobił sobie operacji plastycznej, a Ściera nadal nie nauczył się obsługiwać pilota od TV. Odbył się za to ogólnopolski turniej konsolowy EXTREME 2003 organizowany przez PSX EXTREME, w którym sprawdzić swoje umiejętności można było grając w PRO EVOLUTION SOCCER (PSX), PRO EVOLUTION SOCCER 2 (PS2), HALO (Xbox) oraz MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE (Xbox). Opole, MEXICO BAR/GRALNIA HALO - punkt docelowy ponad 300-tu rządnych krwi Graczy. Lokal niestety, nie okazał się być na tyle duży, aby pomieścić wszystkich obecnych, dlatego część ludków stała przed obiektem, w oczekiwaniu na swoją kolejkę (pomińmy fakt, że kilkanaście osób wbiło do środka "bez zaproszenia", nie chcąc wyjść). Z powodu dużej ilości chętnych, wszystkie turnieje ruszyły z małym poślizgiem, około godziny 12.00, kończąc się w późnych godzinach nocnych (ostatni o godz. 04.00 nad ranem, hi GOPA!).

### PRO EVOLUTION SOCCER 2 [PS2]

Największą liczbą zawodników, bo ponad 160 chętnych, cieszył się turniej PES2 na PS2, prowadzony pod moją wodzą (Ś. GOPA). Ci wszystko przygotował (... po czym poszedł w cholerę! - przyp. Play). Do dyspozycji grających oddanych zostało 5 stanowisk z 21-calowymi odbiornikami. Ustawienia: mecz trwa 5 minut, w przypadku remisu >>golden goal<<, a potem karne. Rozgrywki przebiegały w systemie pucharowym (4 rundy) - kto wygrywa, ten przechodzi dalej. Aby jednak Gracze, którzy przejechali z drugiego końca Polski nie stracili zupełnie szansy na awans po pierwszej przegranej, wprowadzone zostały baraże w pierwszej rundzie (w kolejnych rundach kto przegrał, ten musiał się pożegnać), przez co część zawodników przeszła dalej - w tym Rafał Krztoń, ostatecznie zdobywając IV miejsce. Po czterech, bardzo długich rundach, udało się wyłonić 17-tu najlepszych w owym dniu zawodników. Stanęli oni do walki o wyjście z utworzonych czterech grup (trzy po 4 zawodników, i jedna licząca 5), po dwóch zawodników z każdej. Ośmiu, gotowych na wszystko, Graczy stanęło do walki o trofeum, prezentując jeszcze wyższy poziom gry. Zasady zabawy jednak nieco się zmieniły: mecze trwały po 10 minut, z rewanżami, co spotęgowało emocje. W ćwierćfinałach ustąpić miejsca rywalom musieli Turbasz Tomek, Stobrawa Przemysław, Duda Mariusz oraz Stępień "MIH" Rafał. W półfinałach polegli natomiast Marek Surma oraz Rafał Krztoń, walczący później o trzecie miejsce. Lepszy okazał się jednak, grający Anglią, Marek Surma z Kisina, zgarniając III miejsce (nagroda: LMA MANAGER 2003 na PS2). W niezwykle emocjonującym finale, gdzie epitety latały liczniej niż komary"), spotkały się reprezentacje Włoch i Francji. Mimo później pory, obaj zawodnicy pokazali klasę. Pewny siebie Hubert Krzton z Proboszczewic przegrał jednak finałowe starcie z Tomaszem Cabałą (Kraków), zadowalając się handheldem GameBoy Advance. Zwycięzca, grający Włochami, otrzymał konsolę Xbox. Gratulacje! Nie obyło się jednak bez kilku walków, co niektórzy wczytywali swoje ustawienia z Memorki. Była nawet osoba, która, jak się później okazało, grała Polską w wersji upgrade'a. Cóż, najwyraźniej uczestnikom było to obojętne, skoro nie zgłaszali takich incydentów do mnie. Jako ciekawostkę napiszę, iż wystąpiła jedna dziewczyna - 15-letnia Asia Białek - dochodząc daleko, bo aż do 4. rundy! Niestety, czas turnieju nie pozwolił jej zostać do końca, w wyniku czego padł walkower, których zresztą w owym dniu było sporo (Asia odgraża się, że w następnym turnieju skopie Wam tyłki). Najmłodszym uczestnikiem turnieju był 6-cio letni Kamil Cierpka - jeszcze trochę i będzie z niego taki wymiatacz, że hej! Na koniec warto dodać, że zdjęcia z turnieju, które CD PROJEKT wysłał do KONAMI, zachęciły firmę do zorganizowania oficjalnego turnieju PRO EVOLUTION SOCCER 3, gdzieś pod koniec listopada (dzięki Jaro). Turniej prawdopodobnie zostanie podzielony na 2 strefy, niejako 2 osobna turnieje: "Śląski" i "Warszawski".

### PRO EVOLUTION SOCCER [PSX]

Nie mniejsze emocje towarzyszyły zmaganiom przy PES-ie na PSX'a, gdzie ogólnie wystąpiło ponad 120 zapaleńców! Za organizację zabrał się GOPA, dostarczając wszystkim 4 stanowiska z 15-calowymi TV. Zasady: 5-minutowy mecz, w przypadku remisu >>golden goal<<, a potem karne; szybkość na "full". System rozgrywek: cztery rundy pucharowe (przegrany odpada), piąta runda grupy, a na końcu finały. GOPA to cwany lis, w pierwszych czterech rundach zorganizował baraże, aby szybko nie odpaść, hehe. Nic mu to nie dało, bowiem zbyt duża ilość % wyeliminowała go z dalszej zabawy. Po przebyciu czterech długich rund, przyszła kolej na grupy, których ogółem było 9: osiem po 5 Graczy, i jedna licząca sześciu. Niestety, niektórzy Gracze nie byli w stanie grać dalej (piwo i te sprawy), więc grupy nieco się rozsypały w wyniku czego wybranych zostało 16-stu najlepszych zawodników z poszczególnych grup. Po ćwierć- i półfinałach, rozegrała się walka o trzecie miejsce pomiędzy Anglią i Holandią. Lepszym okazał się Bartek "Maniak" Sobel z Gliwic, wygrywając grę na PS2. W finale nastąpił atak klonów: zmierzyły się dwie Holandie. Jak GOPA donosi, zaprezentowany został średni poziom, obyło się bez większych emocji, mimo że o wygranej rozstrzygnęły rzuty karne. Finaliści, chwalący się że nikt w Polsce im nie podskoczy (zapraszamy na EP4, sprawdzimy czy owe słowa pokrywają się z prawdą) to: Mateusz Boczula z Bielawy - konsola PLAYSTATION 2; Robert Tataryn z Koszalina - dwie gry na PS2.

### HALO [XBOX]

W tym samym czasie odbywały się zmagania w HALO, prowadzone przez KiLa i FiLa (a może to był Flip i Flap?). W małym pomieszczeniu panowała znacznie milsza, bardziej kameralna atmosfera, nie tylko ze względu na mniejszą "gęstość zaludnienia", ale też lepszą organizację (znacznie mniejsza liczba osób zrobiła swoje) i wystrój samej grafni, do której idealnie pasuje określenie "gameroom". Po przygotowaniu rozpisek rozpoczęło się wywoływanie uczestników turnieju "Free for All", który ze względu na małą ilość czasu, był jedynym jaki udało się przeprowadzić. Z ponad 60-ciu zapisanych Graczy nie zjawiło się kilkunastu, co przy ogólnej frekwencji trudno nazwać złym wynikiem. W każdej z rund grały jednocześnie 4 osoby - każda na oddzielnym, panoramicznym TV, z limitem czasowym (zdjęty został dopiero w dalszej części turnieju). Poziom gry był bardzo wyrównany, pewnie dlatego w finałowej rundzie zawodnicy odstawili na bok taktykę, rozgrywając chaotyczny, przypadkowy mecz. Zwycięzcą został 15-letni Michał "Długi" Długosz z Głowna (główna nagroda - konsola GBA). Kolejne miejsca zajęli: II - Filip "FIL4" Wezner owicz (pomysłodawca, współorganizator i faworyt turnieju HALO, który we wcześniejszych potyczkach wyraźnie dominował nad resztą zawodników, nagroda: PROJECT GOTHAM RACING); III - Tomasz "Pih" Ostrowski (wygrał TUROK: EVOLUTION); IV - Maciej "Afojzy" Michalski (jeden z najstarszych uczestników; EGGO MANIA). Poziom gry, szczególnie w ostatnich rundach był bardzo wysoki, zaś rozpiętość wiekowa uczestników wynosiła blisko 30 lat.











### MORTAL KOMBAT 5: DEADLY ALLIANCE [XBOX]

Liczyliśmy wraz z Heuwą, że w Polsce jest liczne grono maniaków MORTALa, ale niestety zawiedliśmy się! Ostatecznie udział w turnieju wzięło tylko 18 osób, włączając w to jedną z najmłodszych uczestniczek EXTREME 2003 - 9-letnią Anię Hulboj. Rozgrywki rozpoczęły się od walk grupowych (2 grupy po 9 osób). Z grupy wychodziły 2 osoby. Z pierwszej wyszedł Adam Gebauer (Sephiroth) oraz Wojciech Słodyczka (Mulan), a z drugiej - znany z turniejów w TEKKENa Jajo, oraz Łukaszczyk Krzysiek. W rundzie drugiej wymieniona czwórka grała systemem "każdy z każdym". Pierwsze miejsce zajął Adam, a drugie Wojtek - i właśnie ta para zmierzyła się w wielkim finale. Grano do 5 wygranych walk, walka do 2 wygranych rund. Adam okazał się lepszy i pokonał Wojtka 5:1.

I miejsce - Adam Gebauer (Quan Chi, Bo Rai Cho)
II miejsce - Wojciech Słodyczka (Scorpion, Sheng Tsung)
III miejsce - Krzysztof Łukaszczyk (Scorpion)
IV miejsce - Jajo (Kung Lao)

Dostaliśmy skargi na organizację, długi czas trwania turniejów i inna smuty. Ludziska, przy takiej ilości osób nie sposób było poprowadzić imprezy lepiej i szybciej. Nasze redakcyjna delegacja była bardzo skromna, z powodu urlopów oraz prac nad PORADNIKiem EXTREME #3. Dodatkowo padł jedyny mikrofon, przez co gardło od krzyczenia boli mnie po dziś dzień. Ale w końcu nazwa EXTREME do czegoś zobowiązuje,) Widzimy się na EXTREME PARTY 4, do zobaczenia! [playman]

Wielkie podziękowanie dla pozostałych organizatorów: pierwszej w Polsce kafejce konsolowej "HALO" w Opolu, Mexico Bar. Sponsorami nagród byli: SUSKOM, SYNITOPS oraz EXE, za co wielkie pokłony Graczy i podziękowania od naszej Redakcji!

Thanks to: GOPA, sponsorzy: SYNITOPS, SUSKOM, EXE, CD PROJEKT, Robert, KiLu, FIL4, Aro, Walduś, Dagmara, Sojer-bramkarz, Mocus, Oskar oraz Viruss.

# WWW.MULTIPLAYER.BLOG.PSX

## ...CZYLI Z PAMIĘTNIKA MULTIPLAYEROWCA

**Sobota, godz. 16.00**
Nareszcie weekendzik. Luzik połączony z nieograniczoną wolnością gestryczną (czyt. małżonka/dziewczyna oddaliła się w kierunku babskich wieczorów niekawalerskich), pozwalający na chamskie i bulwersujące bekanie w atmosferze śmierdzących nóg kumpli od Multi-Tapa. Hardcore'owo-przyjacielskie, interaktywne polucje czas zacząć.

**Godz. 16.15**
Pierwszy konflikt interesów. Szarak jest jeden, a zwolenników roznych gatunkowo "uprzyjemniaczy" wizualnych do licha i jeszcze, SPEED FREAKS, BOMBERMAN, WORMSy... Trzy różne światy, jeden wspólny mianownik. Po kolei... Najpierw sobie pojeździmy.

**Godz. 16.30**
CRASH TEAM RACING juz zachęcająco pierdzi w naszą stronę, swoją aurą grywalnosci. Szeta graficzna tej arcade'owej ścigały to klasa sama w sobie, połączona z płynną animacją ("Ich Czterach" ani na moment nie zwalnia na Splicie dla 4 Graczy) oraz pomysłową architekturą poszczególnych tras. Wypasione power-upy potrafią niezle dolać oliwy do juz wylanego piwa, oraz ostro namieszać pomiędzy kumplami na "śmierć i życie". Zabawa jest przednia i praktycznie nigdy się nie nudzi (bo i wysoki jest tu poziom multiplayerowej motywacji w postaci bonusowych opcji rozgrywki lub nowych dopałek, niedostępnych dla samotników). Wspomnę chociazby o trybie Battle, w którym w roli głównej występuje arena ograniczona scianami, Ty oraz Twój ziomal oraz Wasz arsenał, hehe. Kisiel maksymalny, a i radochy aż nadto!






***Sąsiedzkie podsłuchałe:*** *Jak mnie wyprzedzisz lub jeszcze raz strzelisz mi w dupsko, to Cię zabiję!*

**Godz. 18.00**
Klimat cynicznych prieluch trwa nadal! Teraz kręci się SPEED FREAKS. Kręci i wyzwala emocje. Tutaj dopiero poczułiśmy, co to znaczy moc dopałki (popierdzielasz jak dziki, po zaliczeniu owego bonusa - jednego z wielu, rzecz jasna). Co prawda model jazdy juz nie taki, jaki podarowali nam spece z NAUGHTY DOG, ale soniakowe brygada również stanęła na wysokości zadania, jeśli chodzi o fremerate'ową stałkę. Mała różnorodność trybów rozgrywki oraz grafa, juz nie tak świeża zresztą, sprawiają ze...

***Sąsiedzkie podsłuchałe:*** *Słabi jesteście. Dubluję Was juz po raz trzeci.*

**Godz. 19.00**
MICRO MACHINES V3 sprawie, ze wracają podwórkowe boje z lat dziecięcych, wszyscy przelewają pot, krew i łzy na multiplayerowej arenie podarowanej przez CODEMASTERS. Tutaj już co bardziej nawaleni osobnicy szans nie mają, ponieważ spryt i trzezwe oko bywają kluczami do sukcesu. Oryginalne trasy, świetna kamera (lawirująca w górze nad pojazdami) oraz możliwość grania 8 zawodników jednocześnie (do jednego pada może się dosiąść dwójka przyjemniaczków!!!), to etutowe zalety tego kultowego tytułu...

***Sąsiedzkie podsłuchałe:*** *Fujaro, musisz tak sapać w momencie spychania mnie w przeeeee... paść?*

**Godz. 19.30**
Ścigałki juz nam się przejedły. Czas więc spalić trochę keloril. A jeśli chodzi o kalorie i wysiłek fizyczny, tutaj niezastąpionym szpilem staje się sztandarowe dzieło KONAMI - ISS PRO EVOLUTION! Oj, japa się cieszy sama ne myśl o tym, jak całe stado spoconych kangurów (tak, tak, opisuję siebia i swoich kumpli od Multi-Tapa) ślini się na widok zbudowanej z pikseli piłki i snuje marzenia o tym, jak tylko dokopać przeciwnikom. Czterech jełopów, niekiedy zatwardziałych egocentryków oraz, pomimo wszystko, zgrana drużyna - czy to możliwe...? Możliwe, pod warunkiem słownej polemiki ("*Głupcze... Mógłbyś mi podać teraz? TERAZ! Słyszysz?! TE-RAZ!!!*"). To nic, ze czasami animka brutalnie zawie... To nic, ze czasami ciężko przełącza się pomiędzy poszczególnymi zawodnikami. Liczą się tylko emocje, klimat i GRYWALNOŚĆ.

***Sąsiedzkie podsłuchałe:*** *No, szybciej! Dawaj mi do tyłu, szybko, bo mam lukę. Teraz uważaj, odsuń się, bo strzelam!!!*

## WSPOMNIENIA MULTIPLAYEROWCÓW

"[...] Najlepsza sesja multiplayerowa trwała u mnie trzy dni i o mało nie skończyła się wymeldowaniem mojej osoby) Pod nieobecność matuli zaprosiłem kilku kumpli. Nalewki + Szarak + GT1&2 + TEKKEN 3 zaowocowały dość "niestosownym" według mojej sąsiadki zachowaniem. Sąsiadka zdała pełen raport matce, najbardziej podobały mi się sugestie nt. "homoseksualizmu" i "narkotyków", khe khe... [...]" Walper, Forum PE

"[...] Kiedyś urwałem się z kumplem z jednej lekcji, weszliśmy na moment do jego domu, zonk! Dopiero po 8-miu godzinach gry w SOUL CALIBURa wróciłem do domu) Co 2 minuty mówiliśmy "To już ostatnia runda" po czym przegrywający krzyczał "Ooo nie! Czekaj, tylko się zrewanżuje!" - piękna sprawa, hehe [...]" Sephiroth_x, Forum PE

"[...] Najśmieszniejsza akcje była podczas gry w TEKKEN 3. Kumpel który cały czas wygrywał z resztą znajomych, po kilku walkach dostał... szału ciosów, tyle ze na żywo! Wszyscy się na niego wkurzyli, ze nie mogli z nim wygrać) [...]" ^parooFa^, Forum PE

"[...] Najlepsze akcje są podczas gry w CTR, zwłaszcza we czterech. Jak wiadomo, ten kto podczas wyścigu jest na pierwszym miejscu, nigdy nie dostaje maski. Dlatego największa polewka jest wtedy, gdy ktos chce być na początku ostatni, cofając się - wyobraźcie sobie, wszyscy zamiast jechać do przodu cofają się po to aby na początku mieć maskę) (...) Przy CRASH BASH największe jazdy są przy "miśkach", zwłaszcza kiedy ktoś chwieje się na końcu tafli i nagle wszyscy na niego lecą by go zrzucić) (...) Równie fajnie gra się w PES2 we czterech w jednej drużynie (w kooperacji) przeciwko konsoli. Panuje wtedy żelazna zasada "kazdy chamem gra sam" - jak podasz komuś piłkę to możesz iść skrobać ziemniaki) Zasada numer dwa. Tam gdzie nie ma obrony jest atak - również rządzi! [...]" Mendrak Forum PE

"[...] Wesoło wspominam grę ze znajomymi w QUAKE 2, podczas której w połowie zabawy kumpel wrzeszczał "Ej, X u mnie nie działa!" Okazało się, że cały czas patrzył się na mój ekran - kretyn)! [...] DeathSentence, Białystok

Klimat sesji multiplayerowych - to jest to, co Playmanki lubią najbardziej! Wiadomo: hektolitry browarków, ogromny TV oraz to, co sprawia iz owe wieczory są tak fascynujące: multitap wraz z szaro-burym PSXem! Co się dzieje później, nie sposób opisać: pukający w ściany zirytowani sąsiedzi, połamane pady, Raq - ruchomy cel dla pustych puszek i takie wiązanki ze "kur**" i "ch**" to przy tym gaworzenie niemowlaków. Bezapelacyjnie grą, która stawiam na podium wszelakich gier multiplayerowych, jest CRASH TEAM RACING. Szaleńcze wyścigi a także walka na zamkniętych arenach z grupką znajomych dostarcza tyle radochy i orgazmu, co stosunek z Redakcyjną staruchą (a jest to bez wątpienia rozkosz NIE Z TEJ ZIEMI ghe). Polecam używanie rakiet samonaprowadzających: potrafią doprowadzic rywali do nerwicy - sprawdzone na Raqu dziala!) Sesje z serią gier pileczek od KONAMI również składają się na MEGA-TONY miodu. Sukces osiągnąć można przede wszystkim poprzez zgranie - kilku indywidualistów w jednej drużynie często prowadzi do przegranej! Pamiętam jak swego czasu podczas bloby Redakcyjnej, wspólnie ze Sciera rozgromilismy wszystkich rywali z Shivą i Ajem na czele. Wartym uwagi jest również WORMS ARMAGEDDON! Multiplayer WYMIATA, masa emocji gwarantowana choćby ze względu na zadziomą specyfikę gry! Nie zawsze należy wszystko rozwiązywać ciężkim uzbrojeniem, czasami warto użyć NINJA ROPE wraz z prostą "piąchopluryną", aby bez większego ryzyka wywalić przeciwnika do wody/za ekran. Aby rozgrywka stała

**Godz. 22.00**
Ale się nabiegaliśmy (*"Penowie! Oponka mnie juz boli od tych chipsów ","Potłuściałeś mi, baranie, pada "*) No, to teraz zabawimy się w domorosłych pirotechników. BOMBERMAN WORLD (lub BOMBERMAN CLASSIC) - bo o nim jest mowa, to przykład na połączenie arcade'owej wyzwki z intelektualnym, logicznym światem. A że nie zawsze kulturalnym... Plac boju to przede wszystkim szybkie myślenie, sprawne rąsie, kąśliwe uwagi oraz power-upy prosto z siedziby niejakiego Osamy. Tak, pljacy wszelakiej maści mogą tutaj uleć swój przypływ negatywnych emocji. Bo cóż piękniejszego jest od wysadzenia w kosmos kulek facecikowi, który przed chwilą nakopał Ci w ISS-a?

***Sąsiadka podsłuchała:*** *Do Rosji z tą lamerską bombką wyjeżdżaj syneczku! Uwaga na czarnego złamasa z rękawicą! K***, który to zrobił?*

**Godz. 00:09**
WORMS ARMAGEDDON (TEAM 17) - (nie)oficjalny król wszelakiej maści imprez domowo-masowych. Turowa kolejka, arsenał broni prosto od U.S. Army oraz klimat (tutaj słowo-klucz), to niewątpliwe plusiki owego tytułu. Zresztą, jak opisać coś, w co każdy musiał kiedyś tam grać? A propos, dzięki podzielowi na tury właśnie, do multiplayerowej zabawy wystarczy jeden pad. Klimat wojny dla zabawnych inaczej, pełen oldschcołowego, bajecznie kolorowego świata 2D. "Piękne i miodne" - tak powinien brzmieć podtytuł tego majstersztyku!

***Sąsiadka podsłuchała:*** *Szybciej! Dawaj pada głębiej! Ale fuks!!! Przecież to nie było mierzone!*

**Godz. 02:20**
Atmosfera się lekko rozluźniła... Jedni wołą pomola, drudzy kino akcji a jeszcze inni kolejne wcielenie Crasha... CRASH BASH - kilkanaście mini-gierek (w których bezapelacyjnie króluje walka na łodzie oraz "pong") oraz klimat crashowej egzystencji to etuty, które stanowią miłą dla oka i przyjacielskiego w odbiorze multiplayerowego odpowiednika MARIO PARTY. Możliwość gry we dwójkę jednocześnie w trybie Adventure oraz brak Split Screenu w wersji na czterech Graczy, składają się na doskonały skądinąd obraz CB. Szkoda, że tak niewiele mini-gierek naprawdę daje radę.

***Sąsiadka podsłuchała:*** *Ty grać nie umiesz! Bo wygrywam? Bo... Bo grasz!*

**Godz. 3.30**
Oczka już się lepią.. Trochę rzeźi powinno rozruszać zatwardziałe serducha rozespanych multipleyerowców. THRILL KILL. Brutalny świat, w którym 4 chłopa może sobie nawzajem wywalić zel stosując najbardziej krwawe "chwyty", jakie kiedykolwiek nie ujrzały swiata dziennego. Ta gra nie została nigdy oficjalnie wydana (ciekawe czemu, hm?), przez co chyba jeszcze bardziej zyskała na swoim undegroundowym kulcie. Bo sam engine to lipa, grę charakteryzują niska dynamika oraz irytujące momentami błędy. Jeśli komuś się nie podoba - pokrewny WU-TANG KLAN leży obok konsoli.

***Sąsiadka podsłuchała:*** *Wal się na ryj! Masz lepszą postać i dlatego...*

**Godz. 5.50**
WWF SMACKDOWN od THQ rządzi na całej multiplayerowej linii (w temacie mordobić rzecz jasna). 9 wspaniałych trybów, dla 4 najezonych Graczy, kipiących egresją kontrolowaną - to

się jeszcze bardziej emocjonująco. polecam ustawić tury na 30 sekund - nie ma się co patyczkować.) Marzy mi się opcja gry przez net, gdzie na jednej planszy będzie mogło grać 10 druzyn (40-ci niczym nieskrępowanych glizd do rozwałki, jazda!) - na to jednak pewnie przyjdzie mi jeszcze trochę poczekać. [pLaY]

**TOP 5:**
1. CRASH TEAM RACING, 2. PRO EVOLUTION SOCCER (2) 3. WORMS ARMAGEDDON, 4. BOMBERMAN WORLD, 5. SPEED FREAKS

Dla mnie numerem jeden zawsze był BOMBERMAN, w pewnej mierze przez sentyment, ale głównie za sprawą klimatu i rajcowności. Cos w tym jest (pewnie fluidy emituje początek każdej rundy: pierwsza podłożona bomba, pierwsze takty melodyjki... można napiszę o tym wiersz? ) Muszę zaznaczyć, że polecam wersję CLASSIC, bo izometryczna wersja WORLD w kilku aspektach nie daje rady. Wspaniały WORMS ARMAGEDDON nie kręci tak, jak prawdziwy Multiplayer w CRASH TEAM RACING, bo częsta przerwy w ugniataniu pada psują klimat (jak w MARIO PARTY). MICRO MACHINES V3, za stresujący charakter zabawy (a la BOMBERMAN), wrzucam na 5. miejsce, tuż za PES - ta gra broni się zawsze i na każdą ilość graczy > 0. Chcesz się dobrze bawić na imprazce? Zaopatrz się w poniższe tytuły! [scieraj]

**TOP 5:**
1. BOMBERMAN CLASSIC, 2. CRASH TEAM RACING, 3. WORMS ARMAGEDDON, 4. PRO EVOLUTION SOCCER, 5. MICRO MACHINES V3

## MULTIPLAYER VS. ONLINE

Napiszmy to sobie szczerze: od on-line'owego konsolowca bije na odległość silną osobowością (pecetowcy nazywają takie coś praktycznym solipsyzmem: nevermind). Multiplayer wymaga od nas poświęcenia charakteru i odporności na odzywki w stylu "Jesteś pie****ym dupkiem!" On-line gdzies po drodze gubi istotę slitaryzmu. Graczy staje się bezdusznym (chociaż niekiedy rajcującym, to fakt) piwkiem bez alkoholu,) Nie jesteśmy do końca normalni zarywając nocki, ralacje damsko-męskie (to akurat jest do pogodzenia) oraz degradując swoje ciało hektolitrami złocistego płynu, łajkami oraz tonami kalorii. Jednak ten, który nigdy tego nie przeżył, nie zrozumie istoty piękna zjawiska. Gracz to taka choroba (tak mi kiedyś w mailu Ściara napisał). Ale jakże to piękna przypadłość (mająca na dodatek podłoże multipadowo-multiplayerowe)! Panie i Panowie moraliści, to też nazywa się "real world". Po prostu każdy ma jakiegoś bzika. Ups, chyba zszedłem z tematu i rozpisałem się zbyt pompatycznie. Wybaczycie...? [Jędrek]

kwintesencja miodu bez pszczół. Szeroki wachlarz ciosów oraz grafa dostosowana do wieloosobowej rozgrywki (czyt. nie rwąca) powinny zadowolić nie tylko dresiarzy.

***Sąsiadka podsłuchała:*** *Upadaj na twarz! Znasz lepsze łamanie i dlatego...*

**Godz. 7.00**
TEKKEN został na śniadanko. Bardzo wczesne zresztą... Ja i mój koles tłuczemy sobie pyski "na Jana" i zastanawiamy się, czemu brak nam odwagi zgłosić się na jakikolwiek turniej... No właśnie, czemu?

**Godz. 9.00**
Zeschizowany na maksa, postanowiłem podzielić nie wymienione wyżej tytuły (tzw. "łeweczkę rezerwowych") na trzy grypy: ścigałki, sportowe, arcade. Wspólny mianownik - wiadomo: Multiplayer. Tytuł sensu: "Jak już nie ma w co grać, można zagrać w to, od biedy"

ŚCIGAŁKI.
Po pijaku można zamieszać nieźle we czterech w SLED STORM - zaczepiste wyścigi skuterów śnieżnych, ulepione przez "balwanków" z EA. Świetna dynamika jazdy połączona z dcekonalym "planowaniem przestrzennym" tras (skróty rulez!) dają ostrego kopa. Niestety, rwąca animka na Splicie oraz mała ilość detali (i w ogóle gorsza grafa) po włączeniu multiplayerowego trybu właśnie, dają się ostro we znaki. ROAD RASH: JAILBREAK (tytuł również spod igiełki EA) w sam raz nadaje się dla imprezowiczów. Klimat Żelaznych Rumaków, chłopaków na swych maszynach napędzanych ognistą wodą oraz pięć trybów rozwałki multiplayerowej, potrafią przesłonić nawet "drobne" niedoskonałości natury "sterowniczej" (animke nie chrupie). W dodatku dwóch spośród czterech grających może nie znać do końca obsługi pada (bo i tak tylko siedzą w przyczepkach i napierają palami).

SPORTOWE.
Seria FIFA (EA) - niby śmierdzi komercją, kiczowatym przepychem oraz niską dawką grywalnej andrenaliny, ale... Możliwość gry 8 Graczy jednocześnie diametralnie zmienia oblicze tej gały, stawiając ją w bardziej korzystnym świetle, niż dotychczas. Co prawda sterowanie jak i grafike ("chrupki" są tutaj na porządku dziennym) nazwać można lipą wielką, lecz rajcowność wynikająca ze zbiorowych orgazmow przy Multi-Tapie skutecznie eliminuje negatywne uprzedzenia względem tegoż tytułu. To samo dotyczy NHL-ów. Jest jeszcze taki arcade'owy dziwoląg: serie zwana EVERYBODY'S GOLF (HOT SHOTS GOLF) - to są dopiero multiplayerowe jajca, godne każdej imprezy. Przeznaczone do tego trybu gry zabawy, świetna grafa oraz symulacyjne podejście sprawiają, ze można (a nawet trzaba) zatrzymać się z towarzystwem przy tym szpilu.

ARCADE
Kilku/nastu/set chłopaków z giwerkami w łapkach mogłoby mi tego nie wybaczyć. Oczywiście, że nie zapomniałem o grze zwanej tu i ówdzie QUAKE 2. Dzieło spod skrzydeł ACTIVISION to jedne z najlepszych pozycji FPP na Szarego. Nie ma co się oszukiwać - w tym przypadku Multiplayer to zupełnie coś innego, niż sieciowy shooter pod tą samą nazwą. Ale, ale... Płynna grafa, doskonałe (wręcz nieskazitelne) przystosowanie pada do tego rodzaju rzeźi oraz naprawdę niezła oprawa plastyczna - te elementy powinny chociaż na moment przykuć uwagę czterech Graczy.

WYCIĄGNIĘTE Z LAMUSA TOTALNEGO
DEVIL DICE (SONY) - jeśli przy Szaraku zbierze się całkiem pokaźne grono "yntelygętów" pozytywnie szumiętych, to zabawa może przyćmić nawet wyścigowe, multi-kolezeńskie crashowe wyścigi - a to już o czymś świadczy. Reguły gry są... tak trudne do opisania, że aż komicznie się o nich pisze... bo jeśli wystukam Wam hasło o tym, iz zabawa polega na układaniu klockow w taki sposób, aby utworzyły one jedną linię/ciąg - czyz to nie zabrzmi... banalno-naiwnie? Multiplayer w szpilach logicznych (i to na dodatek Multiplayer niesamowicie rajcujący) jest bądz co bądź rzadkością, dlatego z całego serducha mogę Wam polecić DEVIL D, chociazby na kace.

**Godz. 10.50.**
Walę wszystkie rozgrywki on-line (mające swój niewątpliwy urok, na pewno). Bo wolę "na zywca" widzieć reakcje mojego "przeciwnika", poczuć pot i wszystko to, co nazywa się dobrą zabawą w gronie przyjaciół. Jedni mają grille, inni spędy rodzinne przy ognistej wodzie, a ja - mój multiplayerowy świat, pełen wspomnień i klimatu, ktorego nie podrobi żaden on-line lub inne nudne i "udawane" przyjęcie. I wydaje mi się, ze nie ja jeden tak myślę. Domowa imprezka z Plejakiem rulez!□ [Jędrek]

## TEŻ MOŻNA SPRÓBOWAĆ

V-RALLY 2 (Infogramas)
NEED FOR S. PORSCHE UNLEASHED (EA)
DESTRUCTION DERBY RAW (Psygnosis)
TOCA WTC (Codemasters)
TOCA 2 (Codemasters)
RALLY CROSS (Sony)
CIRCUIT BREAKERS (Supersonic)
SCARS (Vivid Image)
PORSCHE CHALLENGE (Sony)

TRACK & FIELD 2000 (Konami)
NAGANO 98 (Konami)
DEAD BALL ZONE (GT Interactive)
BLAST CHAMBER (Activision)
TOTAL NBA 98 (Sony)
ACTUA SOCCER 3 (Gremlin)
VIVA FOOTBALL (Virgin)
TEN PIN ALLEY (ASC Games)
NHL BLADES OF STELL 2000 (Konami)
PITBALL (Accolade)
UEFA CHAMPIONS LEAGUE (Eidos)
NBA SHOOTOUT 2001 (989 Studios)

PONG (Supersonic)
BLOODLINES (Radical Entertainment)
RAMPAGE 2 (Midway)
POY POY 2 (Taito)
BREAK OUT (Hasbro)
FROGGER 2 SR (Hasbro)
MS. PAC MAN: MAZE MADNESS (Namco)
LIVE WIRE (Sony)
RETRO FORCE (Psygnosis)
OVERBOARD (Psygnosis)

FANTASTIC FOUR (Taito)
RIVAL SCHOOLS (Capcom)
WCW MAYHEM (Electronic Arts)
ECW ANARCHY RULZ (Acclaim)
ECW HARDCORE REVOLUTION (Acclaim)
WWF IN YOUR HOUSE (Acclaim)
WCW NITRO (Thq)
WCW/NWO THUNDER (Thq)



# on-line

## Testy sieciowe porady nowinki

Witam w kolejnej odsłanie rubryki poświęconej zmogoniam on-line na konsolach. Po apublikowaniu w poprzednim numerze testu z zobawy sieciowej na PS2 i Xboxie, nadeszło cało masa listów z pytaniomi "jok, gdzie, po co?". Z pytoniami, ale też i konkretnymi problemami dotyczącymi odpowiedniego daprowadzenia połączenia internetowego do konsoli. Stąd w tym miesiącu, abok wrażeń z GHOST RECON (Xbox), cołość stron przeznoczyłem na odpawiedzi na nojczęściej powtarzające się i nurtujące Was pytania. Konsola MICROSOFTu darobiła się w między czasie RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN oraz MOTO GP2 (recenzje on-line w następnym numerze), niestety znacznie biedniej wypadł sprzęt SONY, ktáry nie dostał chwilowa nic nowego z apcją gry przez Net. Mało tego, europejsry Gracze, w przeciwieństwie do Amerykanów, zostoli pozbawieni takiego trybu w groch AMPLITUOE oraz AUTO MOOELLISTA. Szkada. Prawdziwy wysyp nowych produkcji zacznie się już wkrótce, z końcem wakacji. Raz jeszcze zochęcam do nadsyłonia listów z wszelkimi pytaniami datyczącymi konsoli i Netu. W razie problemów piszcie olba na adres Redakcji, z dopiskiem "on-line" na kopercie, ewentualnie na maila: shiva@psxe-xtreme.pl lub mazur@psxextreme.pl - tą drogą staram się adpawiadać na bieżąca. [shi]

**?** "[...] Witam, mam pytanie odnośnie gry SOCOM U S NAVY SEALS w Sieci. Od kilku dni posiadam Network Adaptor sprowadzony z Niamiec. Kupiłem SOCOMa w warsji PAL oraz MIDNIGHT CLUB 2 w warsji NTSC-USA. Gdy skonfigurowałam już ustawienia w SOCOMie, włączyłem tast, upewniając się czy wszystko poprawnie działe. Tesł był pozytywny. Następnia próbowałem włączyć juz samą grę, po wybraniu konfiguracji z karty pamięci włączając "login". Jeszcze raz włączyło się wykrywania Sieci i konsola potwierdziła, że wszystko jest w porządku. Później automatycznie gra przerzuciła mnie do SCEE Universe i znalazłem się w jednym pokoju, w którym liczba osób oscylowała w granicach 800. Naciskając na ten "pokój" włączył się czarny obraz (wyglądało to tak, jakbym wyłączył telewizor). Konsola nie prosi o zaden login ani o ksywę. Nie wiam co się dzieje. Łącze mam szybkie - 512 kbps, chociaż dużo osób jest do niego podłączonych (sieć LAN). Od pewnego czasu mam tez problemy z THPS4 i MIDNIGHT CLUB 2. W tym pierwszym wyrzuca błąd w połączeniu, w tym drugim podobnie. [...]" Michał, e-mail

Objawy, które przedstawiłeś, są typową ozneką zbyt niskiej prędkości połączenia Internetowego. Jezali łącze 512 kbps działisz z kilkoma (lub więcej) osobami, to po pierwsze nia jasł ono szybkie, tylko wręcz słabe, a po drugie naturalne wówczas jest, za jasli w danym momancie korzysta z łącza większa liczba uzytkowników - jego przepustowość od razu drastycznie spada. By bez przeszkód szerpać on-line w wymienione przez Ciebie gry, musisz zapewnić minimum stała 115 - 128 kbps. Osiedlowe sieci lokalne LAN, gdzia z reguły podpiętych jest do łącza mnóstwo ludzi, rzadko kiedy zapewniają tak naprawdę stały transfer na wspomnianym poziomia. Stąd problemy ze zrywanym połączaniem w trakcie gry lub przy próbie zalogowanie eię do danago pokoju. Dla przykładu podam, że moje siać lokalna, o przepusłowości 2 mbps (czyli cztary rezy szybciej niz u Ciabia), do której podpiętych jest kilkunastu usarów, mało kiedy wyrabia przy zabawia on-line. Dlatego najlapszym rozwiązaniem jest posiadania własnego, nie dzielonego z nikim łącza pokroju Neostrady (X, PS2) czy newet SDI (tylko PS2). Spróbuj zalogować się na serwery SOCOMa w nocy, kiady ruch na łączach jest mniejszy.

**?** "[...] Cześć, mam kilka pytań w związku z testem gry on-line w poprzednim numerza PE. Czy mam pewność, że zawsza kopia zapasowe będą chodzić w Necie? I czy mozna rozmawiać przaz zwykła, niaoryginalne słuchawki i mikrofon? [...] micgal, e-mail

Czy masz pawność, że zawsze rano po przebudzaniu będziesz miał wodę w kranie? Jak na razie wszystkie gry na PS2 posiadejące opcję on-line bez problemów działają w Necie - obojętnie czy są to oryginały, czy marne "kopie". SONY z pewnością będzie dążyć do tego, by ukrócić tan procedar - mogą np. pojawić się spacjalna kody-klucze, która trzeba wpisać przy logowaniu (patent dobrze znany choćby z peceto-wych serwarów battle nat). Innym sposobem na pozbycia się Graczy szukających "tańszych" wrażeń, będą tez z pewnością opłaty abonamantowe za korzystania z serwerów - przykładowo subskrypcja na zabawę w EVERQUEST ONLINE ADVENTURES kosztuje już teraz Amerykanów równowartość 22$, czyli nieco ponad 80 zata. miesięcznie. W dalszym ciągu większość tytułów jest jednek bezpłatna, nie wiadomo jednak co będzie w przyszłości. A co do słuchawak i mikrofonu - z PS2 współpracuje oryginalny headset SONY sprzadawany z grą SOCOM. W przypadku X-a dostępna są zastawy konkurencyjnych firm (obejrzeć i zakupić ja można pod adresem http://www.xlivachat.com/ ).

**?** [...] Siema, mam jedno pytania: czy po podłączeniu za pomocą NA konsoli PS2 do Sieci można normalnie hulać po Internacia (za pomocą jakiąś przeglądarki), czy tylko szarpać w giery? [...]" pawka, e-mail

Przeglądarka obsługująca m.in. strony WWW dostępna jest na razie tylko dla Japończyków. Amarykanie oraz mieszkańcy Europy muszą jeszcze trochę poczakać, SONY na razie nia podało choćby przybliżonej daty wydania takiego softwara'u (nia jest nawet pawne, czy w ogóle się "u nas" ukaza). Inna sprawa, ze przeglądania stron na ekrania talawizora to koszmar i nieporozumienie, co doskonale pokazał przykład Draamcasta.

**?** "[...] Osobiścia posiadam Dreamcasta, juz od około dwóch lat, lecz dopiero niedawno postanowiłam sprawdzić jago możliwości sieciowa. Czym prędzej zakupiłam trzy płytki przeglądarkę WebBrowsar, QUAKE 3 ARENA i UNREAL TOURNAMENT. Po odpowiednim podpięciu DeCeka kablem do gniazdka telefonicznego, wrzuciłem do napędu przeglądarkę i skonfigurowałem wszystko wg Twoich rad zamieszczonych w artykule "Internat a sprawa DC..." z PE#44. Potem było już tylko "connect" i wszystko działało wspaniale. Ale czas na gry. W tym samym tekście opisałeś konfigurację O3A - postąpiłem dokładnie tak, jak tam jest opisana, po chwili konsole wczytała wszystkie dostępne pokoje. Działało. Późniaj postanowiłem odpalić UT i... tu jest właśnia problem. Nie mam pojęcia, jak go skonfigurować. [...] Kamil, Toruń

Huh, nia spodziewałem się, za w naszym pięknym kraju ktoś jeszcze biaga z polską flagą (umownia) po serwarach SEGI. Niestaty, mam złą wiadomość - firme Sonica w ostatnim czasia pozamykałe niemal wszystkie serwary i z tego powodu nie mozesz się zalogować. Sprawdziłem na własnych ustawieniach i własnym DC - działają obecnie już tylko O3A i PHANTASY STAR ONLINE.

**?** "[...] Witam, piszę gdyż mam problam z podłączeniam swojej PS2 do Netu. Wydaja mi się, że wszystko robię dobrze według zaleceń z poprzedniego numaru PE oraz instrukcji na płycia startowaj, jednak dalej nic nie działa. Network Adaptor został zakupiony w USA. Wygląda to tak: jestem podłączony do sieci osiadlowej, mam swój własny adras IP, jednak gdy uzywam opcji ustawionych na "auto" konsola nie łączy się z Netem. Natomiast gdy staram się wpisać adres ręcznie (wygląda on u mnie następująco: 80.51.92.1), to wpisuje go w ten sposób: 080 051 092 01 (próbowałem tez 080.051.081.001). Moze coś wpisuję nie tak, jest jakiś inny sposób? A moza mój provider internetowy ma "coś" nie tak włączone? Rozmawiałem z nim i on twiardzi, że widzi to połączenie jako aktywna, tylko że adres IP wyswietla jako 0.0.0.0 - moze więc PS2 nie pobiara adresu automatycznia? Nie wiam czy dobrze opisałem problam, liczę na pomoc (tylko nie pytaj, czy mam włożony kabel od siaci do NA, bo mam...)." [...]" Marek, e-mail

Na pewno masz włożony łan kabel;)? Jaśli konsola nie wykrywa Netu, to problamam moza być nie tylko sam adres IP (piarwszy sposób wpisu, jaki podałeś, jest poprawny), ale również adrasy DNS. Mało tego, wpisanie tych adresów niekiedy nie wystarczy. Przykład problemów jednego z naszych Czytełników (hi Michaell) pokazuje, za niekiedy konfiguracja wymaga jeezcza dodatkowo wpisania nazwy Hosta oraz adrasu MAC. I tutaj coś dziwnago: adres MAC uzyskany przy wykorzystaniu komandy Ipconfig /all spod DOS-a (czyli tzw. adres fizyczny) nia zadziałał. Połączenie zostało uzyskane dopiero po wpisaniu jako MAC adresu karty uzyskanago przaz polecenie winipcfg (wpisywane w Windowsach, Start -> Uruchom -> winipcfg).

**?** "[...] Witaj, mam pytania czy można grać w Sieci za pomocą Network Adaptora, kiady posieda się stałe łącze o prędkości 128 kbps (sieć osiedlowa) w miarę rozsądnia? I czy mozna się w ogóla zalogować na serwary zachodnie z Polski? Posiadem e-kartę w mBanku, więc teoratycznie mógłbym opłacać serwary płatne, tylko czy z Polski będzie to możliwe? [...]" Sławek, e-mail

Jak wielokrotnie powtarzałem, łącze 128 kbps zapawnia w przypadku gier na PS2 niazły komfort grania on-line. Nie ma przycięć czy problemów za zrywanym połączaniam, większość tytułów śmiga az

miło. Rzecz w tym, by przepustowość ta była stała i z nikim nie dzielona, bo jeśli np. do takiego łącza podpięte są dwie lub więcej osób, i gdy będą one jednoczesnie korzystały z Internetu, to wówczas możesz zapomnieć o jakiejkolwiek zabawie - inwestowanie w NA jest wówczas bez sensu. Polskich serwerów nie ma i jeszcze długo nie będzie, a zatem każda gra sieciowa łączy się z serwerami rozmieszczonymi w różnych częściach Europy bądź Stanów Zjednoczonych (w zależności od wersji). Opłaty w postaci abonamentu (na razie tylko w Stanach: PSO1&2 na Xboxe oraz EVEROUEST na PS2) są i będą pobierane właśnie głównie za pomocą kart kredytowych, jednak czy zadziała karta wydana przez Polski bank - trudno przewidzieć. Teoretycznie nie powinno być problemów.

**?** "[...] Mam pytanie. Czy jeśli sprowadzę Network Adaptor z USA, to będzie on działał na polskiej konsoli? Wiem, że pisaliście o tym w ostatnim numerze, ale chciałbym się upewnić, że nie będzie z jego instalacją żadnych problemów. Chodzi mi głównie o ustawienia sieciowe (czy Start-Up Disc będzie działał). Posiadam oryginalną konsolę, nie przerobioną, zakupioną w Polsce. Z góry dziękuję za odpowiedź [...]" Tomek, e-mail

Skoro pisałem, że będzie działać, to oczywiście tak jest w istocie. Sam korzystam z amerykańskiej wersji NA podłączonego do konsoli w systemie PAL. Przy okazji pozdrawiam tutaj gorąco warszawski rynek "znawców" brenzy konsolowej - kilku sprzedawców ze sklepów w stolicy usilnie wmawiało jednemu z naszych Czytelników, że NA zakupiony w USA nie dzieła z konsolami PAL. Co do płytki startowej, to znacznie prostszym sposobem niż jej odpalenie i bmięcie przez poszczególne ustawienia jest szybkie i bezbolesne skonfigurowanie ustawień sieciowych za pomocą gry SOCOM lub MIDNIGHT CLUB 2.

**?** "[...] W tekście o wpinaniu PS2 do Netu nie wspomniałeś, jak sprawa się ma jeśli konsolkę SONY wpinamy do Netu poprzez komputer (rozumiem, że jest to możliwe). Otóż jest prawdopodobne, że w najbliższym czasie porzucę znienawidzony modem 56K i załatwię upragnioną "stałkę". Będzie nią najprawdopodobniej nowa Neostrada. Ma ona wyjście tylko USB, czyli bezpośrednie podpięcie do Network Adaptora nie jest możliwe. A zatem, gdybym podpiął Neostradę (USB) z PS2 (przez kartę sieciową) do mojego PC-ta, to czy wszystko zadziała, tzn. czy będzie można grać na PS2 przez Net. A może potrzebne są do tego jakieś apilkacje? [.. ]" Marek, e-mail

W tekście o "wpinaniu" PS2 do Netu, cokolwiek to znaczy, pisałem o dostępie do Internetu na PS2 poprzez komputer. Pozwolisz, że zacytuję fragment tekstu sprzed miesiąca. "Tańszym rozwiązaniem jest połączenie konsoli z komputerem (switch, HUB, sieciówka), który ma dostęp do Netu, wykorzystując klienta ICS (Internet Connecting Sharing, udostępnianie połączenie internetowego) wbudowanego w Windowsach". Innymi słowy, nowy modem Neostrady, faktycznie działający teraz na USB, podpinesz do komputera, w komputerze instalujesz kartę sieciową i kablem łączysz ją z NA. Na PC musisz jeszcze tylko włączyć wspomniane udostępnianie połączenia internetowego (ICS), co jest banalne (jak coś, służę pomocą), a instrukcję znajdziesz np. pod tym adresem: http://www.xbox.com/LIVE/Connect/windowsics.htm

**?** "[...] Cze Shival. Czytając Twój artykuł odnośnie zabawy w Sieci strasznie się napaliłem i mam w związku z tym parę pytań. Czy zestaw SOCOM (słuchawki i mikrofon) dostępny w polskich sklepach w cenie ok. 350zł zawiera Network Adaptor i kabel sieciowy? W opisach produktu tego nie podają, a patrząc na tan sam zestaw w sklepach zachodnich (mowe ofkoz o sklepach internetowych) - te urządzenia znajdują się w komplecie. Cena podobna, więc może... (...) Jak Ci się wydaje, czy headset z gry opisywanej powyżej będzie wykorzystywany przez innych producentów w ich grach? Bo po co kupować coś, co wykorzystam tylko w paru tytułach? Jak działa taki headset przy połączeniu 128 kbps? Czy to gra warta świeczki? Czy przy takim połączeniu dać sobie ze słuchawkami i mikrofonem spokój i kupić tylko sam NA? I ostatnie pytanie: w jakich cenach występuje sam NA na naszych giełdach/w sklepach? [..]" morales-kks, e-mail

Polska to taki dziwny kraj, w którym wszystko zawsze stoi na głowie. Innymi słowy, zestaw sprzedawany w Polsce za cenę ok. 350 zł nie zawiera w komplecie NA/kabla sieciowego - jest tylko gra i dołączony do niej headset. Słuchawki i mikrofon wykorzysta wkrótce druga część SOCOMa, ponadto EA odgraża się, że gry tego producenta będą supportowały komunikację głosową. Przy czym jeśli posiadasz łącze o przepustowości 128 kbps, zapomnij o zabawie z headsetem - nie ma szans. Głosy będą rwane, często zamiast rozmowy usłyszysz tylko szumy. Min. 256 kbps, a optymalne jest 512 kbps. NA kosztuje obecnie (allegro, giełdy) równowartość niewiele ponad 200 PLN-ów.

**?** "[...] Witko, wazne pytanie odnośnie gry on-line na PS2 i na tXim. 1) Czy na jednej konsoli moze grać więcej niz jedna osoba? Np. załozmy, ze ja szarpię on-line w SOCOMa, no i chce grać ze mną mój starszy bret. Wypadałoby podpiąć drugiego padziora i ciorać z kolegami ze świata na Splicie, we dójkę. Da się tak? To samo pytanie tyczy się tXiego. 2) Czy NA od SONY kupiony w Anglii będzie mi działał na zmodyfikowanej konsolce PS2? 3) Czy mozne juz gdzieś kupić NA w Polsce? 4) Czy Neostrada spełnia wszystkie warunki do podpięcia do mojej Czemuli? 5) Jakie rodzaje podpięcia do Netu działają najlepiej z konsolami? [. ]" Karol, e-mail

Ad 1) Sprawa zależna od gry. Większość pozycji na Xboxa supportuje grę on-line na dzielonym ekranie, np. w MOTO GP można grać nawet we czterech na jednej konsoli (jedna osoba z Gamertagiem i trzy pozostałe podłączone jako goscie). W przypadku SOCOMa nie doszukałem się takiej możliwości. Ad 2) Będzie działać, tylko ustawienie połączenie najlepiej skonfigurować i zapisać na karcie pamięci z poziomu jakiejś gry (SOCOM, MC2). Nie z dysku startowego. Ad 3) Patrz odpowiedź na list powyżej. Ad 4) Jak najbardziej, zapewnia przy tym znakomitą jakość połączenia. Ad5.) Im szybsze, tym lepsze ). Zakres 256 - 512 kbps wydaje się być optymalny.

**?** "[...] Mam pytanie dotyczące Internetu i PS2. Otóż mam ISDN od TPSA i chciałbym dowiedzieć się, czy za pomocą tej usługi mogę podłączyć konsolę do Sieci? Kolega powiedział mi, że do peceta podłączonego do ISDN muszę kupić sieciowkę, do której z kolei mam podłączyć konsolę i włączyć udostępnianie połączenia. Oczywiście, aby konsola uzyskała połączenie, najpierw muszę podłączyć do Internetu pecata. Czy ma rację? Czy z ISDN będą działać gry przystosowane tylko do stałego łącza, np. MIDNIGHT CLUB 2? Korzystam z dwóch kanałów, co daje mi prędkość 128 kbps. [...]" Adrian, e-mail

Kolegę masz fachowego i zna się na rzeczy - dokładnie tak musisz postąpić. Z łączem ISDN działać będzie każda gra na PS2, w tym i wymienione przez Ciebie MC2. Nie połączysz się natomiast za pomocą ISDN z serwisem Xbox Live (grsnie na X-pudle on-line odpada).

## ONLAJNOWA PIGUŁA

■ Amerykańska edycja wyścigaw AUTOMODELLISTA, w przeciwenstwie do wersji PAL, wyposażona została dodatkowo w opcję on-line. W zmaganiach uczestniczyć może maksymalnie osmiu Graczy, a poszczególne wyścigi zostały podzielone ze względu na scenerię trasy. W pokojach przebywa jednak mała ludzi i tytuł ten nie umywa się do MIDNIGHT CLUB 2. Innymi słowy, wiele nie straciliśmy. [shi]

■ Coraz bliżej premiery jednej z najciekawiej zapowiadających się gier sieciowych na PS2, mianowicie DESTRUCTION DERBY ARENAS. Odbyły się już pierwsze wczesne testy zmagań przez Internet i, jak donoszą



szpiedzy, będzie więcej niż ostro. Najprawdopodobniej SCEE zdecyduje się na rozgrywkę przeznaczoną dla maksymalnie 16 osób, w trybie Destruction zmagania odbywają się tutaj na połęznej owalnej arenie, a zwycięzcą zostaje ten, który najdłużej utrzyma się przy życiu. Niezła grafika oraz duża dynamika pozwalają przypuszczać, że będziemy mieli produkcję nawiązującą rajcownascią do pierwszej, niezapomnianej części serii (PSX). Premiera oficjalnie zapowiadziana została na okolice święta Halloween, czyli pod sam koniec października. [shi]

# Tom Clancy's Ghost Recon

Niezła gra w trybie Single nie zawsze daje gwarancję, że podobnie dobrze będzie w przypadku rozgrywki wieloosobowej. GHOST RECON zdaje się być częściowym potwierdzeniem tej tezy - o ile samotne zmagania dostarczają mocnych wrażeń, głównie dzięki świetnie opracowanym misjom, tak zabawa z żywym przeciwnikiem, paradoksalnie, szybko się może tutaj znudzić. Powód jest prosty: niewielkie zainteresowania Graczy, względnie niska popularność tego tytułu na serwerach Live'a. Potyczki toczone są głównie w trybie co-operative (maksymalnie 6 osób), więc co by wczuć się w klimat, trzeba mieć dobrze zgraną paczkę "przyjaciół". W tym momencie GR nabiera rumieńców -



codzienna potyczki dają radę. Znasz możliwości własnej drużyny, wiesz czego można spodziewać się po partnerach. Jak należy działa komunikacja głosowa, nie ma problemów z przesyłaniem głosu, a i zauważalnych czy przeszkadzających w zabawie lagów na łączu 128 kbps nie zanotowałem. Gorzej jest przy trybie Solo (maksymalnie 16 osób), tu potrzeba większej przepustowości łącza. Swoją drogą, opcja Last Man Standing (odliczany czas; wygrywe ten, który jako ostatni utrzyma się przy życiu) potrafi solidnie przykuć do ekranu. Można też szarpać w drużynach (maks. 12 osób). I jeśli ktoś lubi mocno taktyczne

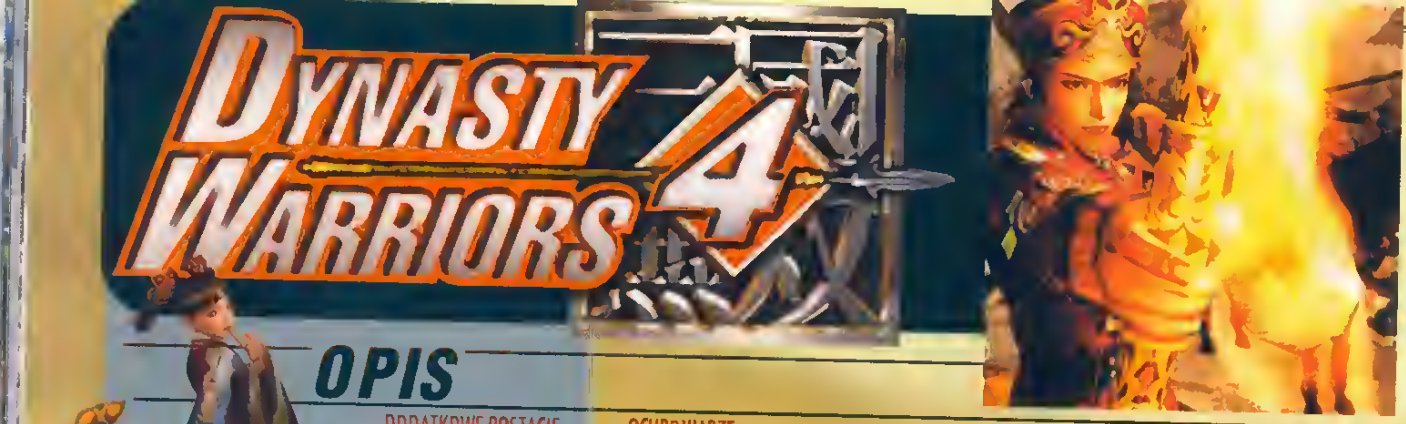


shooterki, ponadto ma dużo czasu, by wkręcić się w klimat, to gorąco polecam. Fani bardziej dynamicznej akcji nie mają tu z kolei czego szukać, nierzadko bieganie po polu przez pięć minut i namierzanie przeciwnika powoduje odruch zwany powszechnie ziewaniem.□ [shi]

**i-ERDYKT** liczba graczy: 16

▲ klimat
▲ walka w trybie co-op
▼ niska dynamika
▼ nie dla wszystkich

# DYNASTY WARRIORS 4





## OPIS

### Dyniasty Wariat Szczery



Z przyjemnością przedstawiam opis do zaprawdę cudownego "masowego" mordobicia z elementami RPG, które bez dwóch zdań przebija swą głębią całą konkurencję, z LOTR TTT na czele. Oczywiście opis nie wyczerpuje tematu, ale stanowi dobrą podstawę do zabawy w delektowaniu się wspaniałościami tego best-sellera i odkrywaniu wszelkich smaczków (np. specjalne wydarzenia). UWAGA: poprzez "gate" należy rozumieć punkt na mapie - bramę strzeżoną przez "Gate Captains", przez którą dochodzą na planszę wojska. I odnośnie opisów zdobywania broni i przedmiotów: jeżeli masz kogoś pokonać, to Ty musisz zadać cios, który zabija przeciwnika; jeżeli np. zabierzesz wrogowi prawie całą energię, ale ostatni cios zada Twój ochroniarz bądź inny oficer/żołnierz, to nie Tobie zostanie przypisane zabójstwo. Miłej zabawy! [Kali]

### INFO - PANEL

| | |
|---|---|
| | PS2 (we wrześniu na XBoxa!) |
| | Koei |
| | chodzona bijatyka+RPG |
| | 1-2 |
| | 300 godz. (ne maks.) |
| | średni |
| | 147 kB, Analog, DS |
| | 8- (Kali) |
| | 82% |

### DODATKOWE POSTACIE

Generalnie rzecz biorąc, postacie dochodzą G automatycznie w miarę przechodzenia trybu MUSOU dla kolejnych stron konfliktu. Istnieją jednak takie, których zdobycie wymaga podjęcia odpowiednich działań.

**SHU:**

**Ma Chao** - w czwartym rozdziale w trakcie "Campaign for Cheng Du" pokonaj Ma Chao w duel

**Jiang Wei** - w trakcie "Battle of Tian Shui (patrz rozdział "Tales Dodatkowe Plansze") najpierw pokonaj oficerów znajdujących się na zewnątrz zamku w lewym-górnym rogu. Kiedy Jiang Wei wytuszy przed zamek zabij obydwóch jego podwładnych oficerów i poczekaj, aż Jiang Wei spotka się z Zhuge Liangiem. Wystarczy teraz ze wejdziesz do zamku w prawym górnym rogu i pokonasz ostatniego oficera

**WEI:**

**Zhang Liao** - w trzecim rozdziale ukończ "Battle of Xia Pi"

**WU:**

**Da Qiao i Xiao Qiao** - przejdź planszę "The Two Qiaos (patrz rozdział "Tales Dodatkowe Plansze")

**Gan Ning** - pokonaj go w trakcie "Battle of Xia Kou i ukończ czwarty rozdział

**Taishi Ci** - w rozdziale trzecim w trakcie "Campaign for Wu Territory" pokonaj Taishi Ci w duel (cut scene), i usz na wroga i po cut-scene w której Taishi Ci przyłącza się do Ciebie, ukończ planszę

**OTHER**

**Yuan Shao** - przejdź tryb MUSOU dla Wei

**Lu Bu** - ukończ tryb MUSOU abejętnie którym królestwem

**Diao Chan** - przejdź pierwszy rozdział trybu MUSOU dla Lu Bu

**Deng Zhao** - przejdź tryb MUSOU dla Lu Bu

**Meng Hua** - w trybie MUSOU dla Shu lub Wu w trakcie "Nanman Campaign pokonaj Meng Hua w trakcie duel, a później skończ tryb MUSOU

**Zhu Rong** - w trybie MUSOU dla Shu lub Wu w trakcie "Nanman Campaign" pokonaj Zhu Rong w trakcie duel a później skończ tryb MUSOU

**Zhang Jiao** - przejdź tryb MUSOU dla Shu, Wei Wu, Lu Bu, Nanman i Yuan Shao

Po zdobyciu wszystkich postaci w opcjach pojawi się "OPENING" w którym możesz zdefiniować jakie postacie i w których momentach mają się pojawiać na filmiku który wyświetla się w menu głównym, jeżeli nie ma tu twojej.

### OCHRONIARZE

Ochroniarze w OW4 stali się naprawdę potężni. Oczywiście na początku tego nie widać, ale poczekaj, aż odblokują się im wszystkie bronie, zwiększy się ich liczba do 8 i zaczną zdobywać wyższe poziomy umiejętności. Za każdą planszę ochroniarza dostaję punkty: ilość zabitych x 10, ilość ochroniarzy, którzy przeżyli x 20, ilość ochroniarzy biorących udział w bitwie x 30. Aby awansować na wyższy poziom ochroniarze muszą zdobyć na JEDNEJ planszy następującą ilość punktów:

| LEVEL | 2,3 | 4,5 | 6,7 | 8,9 | 10,11 | 12,13 | 14,15 | 16,17 | 18,19 | 20 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PUNKTY | 300 | 350 | 400 | 450 | 500 | 550 | 600 | 650 | 700 | 750 |

W momencie osiągnięcia najwyższego poziomu, ochroniarze mogą dostać tytuł specjalny, który zależy od tego, jak wysokie mają współczynniki. Otrzymanie specjalnego tytułu wiąże się z tym, że ochroniarze dostają specjalny żywioł (OGN) dla swoich atakow charge. Oto lista specjalnych tytułów wraz z otrzymywanymi żywiołami (w nawiasie podana jest wymagana wysokość danego współczynnika): MASTER (max energii życiowej) Fire, EXPERT (max musou) Lightning, TIGER (max atak) Blast, PHOENIX (max obrony) Ice, DRAGON (wszystkie współczynniki bardzo wysokie) Vorpal

Jak wpływa się na wzrost konkretnych współczynników? Zależy to od tego, jaką broń posiadali ochroniarze w momencie awansu na wyższy level. Branie danej umownie taki ato mniej więcej przyrost współczynników:

| | |
|---|---|
| Bow | +3 energii życiowej, +3 musou, +2 atak, +3 obrona |
| Sword: | +4 energii życiowej, +3 musou, +2 atak, +1 obrona |
| Spear | +3 energii życiowej, +4 musou, +2 atak, +1 obrona |
| Pike | +3 energii życiowej, +2 musou, +4 atak, 0 obrona |
| Crossbow | +2 energii życiowej, +2 musou, +3 atak, +2 obrona |

Aby uzyskać ochroniarzy o tytule DRAGON - można awansować ich dając kolejno następujące bronie: 3xBow, 4xSword, 4xPike, 4xSpear, 4xCrossbow. Znacznie jednak lepsze wyniki osiągniesz jeżeli przydzielisz ochroniarzom bronie w następujący sposób: 7xBow, 3xSword, 1xSpear, 8xPike.

**Warto wiedzieć:**

jeżeli zdobędziesz tryb MUSOU dla Yellow Turbans oraz Nanman pojawią się nowe, odpowiednie modele postaci ochroniarzy;

w odróżnieniu do mężczyzn, ochroniarze-kobiety nie zmieniają swojego wyglądu w miarę zdobywania rangi;

ochroniarze odzyskują energię wraz z Tobą, kiedy zbierasz przedmioty regenerujące energię;

przyciskiem SELECT możesz wydawać ochroniarzom 3 rozkazy, które są obrazowane przez skonkę przy zdjęciu Twojej postaci: tarcza nakazuje ochroniarzom pilnować Ciebie i walczyć z atakującymi Cię postaciami, miecz nakazuje być im agresywnymi i atakować wszystkich wrogów w zasięgu wzroku, a biała ręka nakazuje stać i pilnować miejsca, w którym naciśnąłeś SELECT, wskazując na tą białą rączkę;

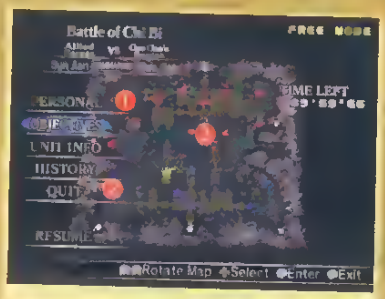
przedmiot BOOYGUABO MANUAL dobrotnie zwiększa umiejętności ochroniarzy, co pozwala im dłużej przeżyć, gdy mają niski poziom doświadczenia, a w przypadku ochroniarzy o specjalnych tytułach czyni z nich prawdziwe narzędzie mordu.

**UWAGA!!!** Podobnie, jak w przypadku DW3 XTREME LEGENDS, Twoim ochroniarzem może zostać któryś z głównych oficerów!!! Aby tak się stało, musisz mieć bardzo wysoki współczynnik przyjaźni z daną postacią - jest on budowany w trakcie bitew i wzrasta za każdym razem, kiedy oddział tego oficera zaczyna przegrywać walkę (komunikaty z prośbą o wsparcie albo też "xxx unit is struggling"), a Ty przybędziesz z pomocą. Oprócz tego aby dany oficer pojawił się w bitwie w roli Twojego ochroniarza, muszą być spełniane dwa warunki: po pierwsze - ten oficer nie bierze normalnie udziału w tej bitwie, a po drugie, nie masz w pobliżu żadnych sprzymierzeńców (twój oddział ponosi duże straty (TWÓJ oddział is struggling"), a sam masz już bardzo mało energii (czerwony pasek). W takiej sytuacji pojawia się dany oficer wykrzykując odpowiedni komunikat (ma 6 gwiazdek morale ale jest bez żołnierzy) i od tej chwili będzie starał się walczyć przy Tobie. Kiedy jego pasek życia się biało-fioletowym światłem, a Ty masz pełen pasek energii musou naciśnięcie kółka odpala Double Musou Attack - w wykonaniu obydwu postaci.



### ROZDROŻE FABULARNE - BATTLE OF CHI BI

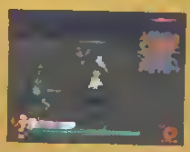
Planszą, która stanowi rozdroże fabularne jest "Battle of Chi Bi". Kluczowe znaczenie ma tutaj "atak ogniowy", którego sukces bądź też porażka wyznaczy kolejność rozprawiania się z przeciwnymi królestwami w dwóch kolejnych rozdziałach. Jest to o tyle istotne, że warunkuje nie tylko występienie odpowiednich plansz bonusowych ("TALES" - patrz poniżej), ale




także umożliwia Ci uzyskanie trzech dodatkowych plansz. Po rozprawieniu się z danym królestwem w FINAL ACT, walczysz na jeszcze jednej planszy charakterystycznej dla królestwa z ostatniego rozdziału: "Battle of Chen Ou" (przeciw Shu) "Battle of Xu Chang" (przeciw Wei) oraz "Battle of Jian Ye" (przeciw Wu). Musisz więc przejść grę co najmniej dwa razy dla każdego królestwa, żeby mieć dostęp do ww plansz z pełną swobodą wyboru stron konfliktu - po prostu raz zakończ "Battle of Chi Bi" z udanym atakiem ogniowym, a drugi raz z porażką tego ataku.

Atak ogniowy warunkują trzy elementy:

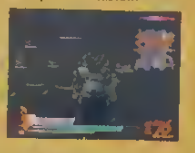
1) podstęp Pang Tonga, wskutek którego statki Wei zostaną połączone razem. Nie ma to wpływu na określenie sukcesu/porażki ataku ogniowego, ale dzięki udanemu podstępowi Wei poniesie większe straty w przypadku sukcesu omawianego ataku. Ponadto uniemożliwienie tego podstępu jest wymagane dla Wei, jeżeli chce się zdobyć najlepsze zakończenie. Jeżeli grasz po stronie Shu / Wu i chcesz, żeby ten podstęp się udał, musisz spotkać się z Pang Tongiem i jak najszybciej zabić podwładnego generała Cao Pi - Xu Shu. Jeżeli grasz jako Wei, aby uniemożliwić podstęp po prostu pojedź spotkać się z Pang Tongiem.



2) "modlitwa" Zhuge Lianga na ołtarzu w lewej-dolnej części planszy. Jeżeli się uda, wiatr skieruje płomienie w odpowiednią stronę, jeżeli nie, płomienie przeniosą się na statki sprzymierzonych. Jeśli grasz po stronie Shu / Wu, aby odnieść tu sukces nie możesz dopuścić przeciwników do Zhuge Lianga. A jeżeli grasz po stronie Wei i chcesz przyczynić się do porażki "modlitwy", zabij Zhuge Lianga.



3) pozorowana zmiana stron konfliktu przez Huang Gaia w celu podłożenia ognia. Gdy tylko jego statek dobije do głównego pomostu (będzie wcześniej stosowna informacja o zbliżającym się statku - sprawdź w "HISTORY" dokładne miejsce, do którego płynie ten statek), Huang Gai wyskoczy na lewą stronę by na środku pomostu podłożyć ogień. Jeżeli mu się to uda, wyświetlona zostanie cut scene. Jeżeli grasz po stronie Shu / Wu aby odnieść sukces musisz po prostu przez chwilę ochraniać Huang Gaia. Jeżeli grasz po stronie Wei - zabij go, a atak zostanie unieszkodliwiony.



Generalnie rzecz biorąc, ww rzeczy zostawione samym sobie kończą się zwykle porażką. Jeżeli jednak grasz jako Shu / Wu i chcesz, aby atak ogniowy się nie udał, możesz po prostu spróbować od razu zabić Cao Cao i zakończyć bitwę. Podsumowując: SUKCES ataku ogniowego = sukces modlitwy Zhuge Lianga + podłożenie ognia przez Huang Gaia, PORAŻKA ataku ogniowego = przerwanie modlitwy Zhuge Lianga + śmierć Huang Gaia przed podłożeniem ognia.

## "TALES" - DODATKOWE PLANSZE

Zasadnicza plansze zdobywa się po prostu przechodząc tryb MUSOU dla różnych stron konfliktu. Jest w sumie tylko jedna rozdroże, które określa plansze, na jakich przyjdzie później walczyć - jest to "Battle of Chi Bi", które opisuje oddzielny okopit. Istnieją jednak bonusowe plansze dostępne dla każdego z Trzech Królestw, na których można grać pomiędzy kolejnymi rozdziałami trybu MUSOU, jeżeli tylko spełni się określone warunki. Poniżej znajduje się pełna lista dodatkowych rozdziałów określonych mianem "Tales" (nazwy rozdziałów pisane są dużym literami), czyli bonusowych bitew (nazwy w nawiasach) wraz z wymaganiami do ich odkrycia. UWAGA w trakcie przechodzenia gry możesz w każdym rozdziale mieć tylko jedną dodatkową planszę "Tales".

### SHU - TALES

**ACT I**
RETRUN OF THE YELLOW TURBANS - "Eliminate Zhang Jiao!"
Najpierw musisz ukończyć tryb MUSOU dla Shu. Wybierz teraz od razu planszę "Yellow Turban Rebellion" - zabij wszystkich generałów i pozwól Zhang Jiao uciec.

**ACT II**
GUAN YU'S ESCAPE - "Guan Yu's Escape"
W "Battle of Si Shui Gate" nie wchodź do magazynu zaopatrzeniowego, dopóki Yuan Shao nie powie "Is there no one who can defeat Hua Xiong?" i następnie pokonaj Hua Xiong. W "Battle of Hu Lao Gate" pokonaj Dao Chun i pozwól Dong Zhuo uciec.

HEROES IF THE HAN - "Battle of Ru Nan"
Najpierw musisz ukończyć tryb MUSOU dla Shu. W rozdziale drugim wybierz od razu "Battle of Hu Lao Gate", warunek: Lu Bu musi pozostać przy życiu (na problemy.)

**ACT IV**
THE FURY OF MA CHAO - "Battle of Tong Gate"
Wybierz od razu "Campaign of Cheng Ou" i pokonaj Ma Chao, albo Pang De (zależy od tego czy już odblokowałeś Ma Chao), kiedy przybędzie na pole walki jako posiłki.

**ACT V**
DONG ZHUO LIVES! - "Battle of Kan Zhong"
Najpierw ukończ tryb MUSOU dla Shu. Czekaj do tego miejsca, przechodząc nie więcej niż 9 plansz pozwalając Dong Zhuo uciec z pola walki w trakcie "Battle at Hu Lao Gate". Następnie w "Battle of Chi Bi" dopilnuj, aby udało się Zhuge Liangowi przywołać wiatr a Huang Gaiowi podłożyć ogień. W piątym rozdziale wybierz od razu "Battle of Wu Zhong Plains".

TIAN SHUI'S PRODIGY - "Battle of Tian Shui"
W rozdziale trzecim wybierz od razu "Battle at Chi Bi" i nie dopuść do udanego ataku ognionego.

### WEI - TALES

**ACT I**
RETURN OF THE YELLOW TURBANS - "Eliminate Zhang Jiao!"
Najpierw musisz ukończyć tryb MUSOU dla Wei. Wybierz teraz planszę "Yellow Turban Rebellion" i pozwól Zhang Jiao uciec.

**ACT III**
GUAN YU'S ESCAPE - "Guan Yu's Escape"
W pierwszym rozdziale wybierz od razu "Yellow Turban Rebellion", a w drugim rozdziale, w trakcie "Battle of Si Shui Gate", nie wchodź do magazynu zaopatrzeniowego, dopóki Yuan Shao nie powie "Is there no one who can defeat Hua Xiong?" i następnie pokonaj Hua Xiong.

THE YUAN FAMILY'S PRIDE - "Battle of Ji Province"
W drugim rozdziale wybierz od razu "Battle of Hu Lao Gate" i pokonaj Lu Bu. W rozdziale trzecim wybierz od razu "Battle of Guan Ou" i pokonaj wszystkich wrogich generałów, włączając w to Lu Bu i pozwól Yuan Shao się wycofać.

**ACT IV**
THE STALWART MA CHAO - "Battle of Tong Gate"
Wybierz od razu "Battle of Chi Bi" i pozwól wrogom przeprowadzić skuteczny atak ognowy.

LU BU'S REVENGE - "Lu Bu's Offensive"
W rozdziale drugim w "Battle of Hu Lao Gate", musisz zdążyć Lu Bu. W rozdziale trzecim nie wybieraj "Battle of Xia Pi", a w "Battle of Guan Ou" ponownie pokonaj Lu Bu. W rozdziale czwartym przechodź planszę po kolei o w "Battle of Chi Bi" unieważnij atak ognowy (szybko zabij Zhuge Liangа i Huang Gaia).

**ACT V**
DONG ZHUO LIVES! - "Dong Zhuo in Ji"
Musisz wcześniej skończyć tryb MUSOU dla Wei. W rozdziale drugim, w trakcie "Battle of Hu Lao Gate", pozwól Dong Zhuo się wycofać, a w rozdziale piątym wybierz od razu ostatnią planszę ("Battle of He Fei" lub "Battle of Wu Zhong Plains").

### WU - TALES

**ACT I**
RETRUN OF THE YELLOW TURBANS - "Eliminate Zhang Jiao!"
Najpierw musisz ukończyć tryb MUSOU dla Wu. Wybierz teraz planszę "Yellow Turban Rebellion", zabij wszystkich generałów i pozwól Zhang Jiao uciec.

THE TWO QIAOS - "The Two Qiaos"
Najpierw musisz ukończyć tryb MUSOU dla Wu. Wybierz najpierw "Yellow Turban Fortress", a następnie "Yellow Turban Rebellion".

**ACT II**
THE SYMBOL OF THE MAHOATE - "The Imperial Seal"
W rozdziale drugim wybierz od razu "Battle of Hu Lao Gate".

**ACT III**
THE TIGER'S ADVERSARY - "Unification of Jing"
W rozdziale trzecim wybierz od razu "Unification of Jiang Dong".

**ACT V**
GUAN YU, GOD OF WAR - "Battle of Mei Castle"
W rozdziale czwartym wybierz od razu "Battle of Chi Bi" i zadbaj o sukces ataku ognionego. W rozdziale piątym wybierz od razu "Battle of Yi Ling".

DONG ZHUO LIVES! - "Battle of Chang Jiang"
Najpierw ukończ tryb MUSOU dla WU. W rozdziale drugim, w trakcie "Battle of Hu Lao Gate" pozwól Dong Zhuo się wycofać. W trakcie "Battle of Chi Bi" nie pozwól Ci się udać atak ognowy. W rozdziale czwartym nie graj na planszy "Battle of Xia Kou", a w rozdziale piątym wybierz od razu "Battle of He Fei".

## ZAKOŃCZENIA

Dla każdej strony konfliktu w trybie MUSOU są cztery różne zakończenia. To, jakie zakończenie będzie dane nam obejrzeć, zależy od czterech głównych czynników: ilości KO, czasu ukończenia planszy, ilości zdobytych punktów na mapach oraz ilości ukończonych plansz. Dla pierwszych trzech współczynników istnieją pewne wartości średnie wyciągnięte z wyników na wszystkich planszach (czyli jeżeli na jednej planszy masz 100 KO, a na drugiej 300 KO, to średnia wartość będzie wynosiła 200 KO), a wartości "przełomowe" decydujące o zakończeniach wynoszą odpowiednio: KO = 200, czas ukończenia planszy = 20 minut, ilość zdobytych punktów = 4000, ilość ukończonych plansz = 15 / 6 (15 dla trzech głównych królestw - Shu, Wei, Wu, a 6 dla pozostałych stron konfliktu - Dong Zhuo, Lu Bu, Yuan Shao, Nanman, Yellow Turbans).

**ZAKOŃCZENIE I (najgorsze)**

| | |
|---|---|
| Przeciętna ilość KO na planszę: | mniej niż 200 |
| Przeciętny czas ukończenia planszy: | ponad 20 minut |
| Przeciętna ilość punktów zdobytych na każdej planszy: | mniej niż 4000 |
| Ilość ukończonych plansz: | mniej niż 15 / 6 |

**ZAKOŃCZENIE II**

| | |
|---|---|
| Przeciętna ilość KO na planszę: | co najmniej 200 |
| Przeciętny czas ukończenia planszy: | poniżej 20 minut |
| Przeciętna ilość punktów zdobytych na każdej planszy: | co najmniej 4000 |
| Ilość ukończonych plansz: | co najmniej 15 / 6 |

**ZAKOŃCZENIE III**

| | |
|---|---|
| Przeciętna ilość KO na planszę: | mniej niż 200 |
| Przeciętny czas ukończenia planszy: | poniżej 20 minut |
| Przeciętna ilość punktów zdobytych na każdej planszy: | mniej niż 4000 |
| Ilość ukończonych plansz: | mniej niż 15 / 6 |

**ZAKOŃCZENIE IV (najlepsze)**

| | |
|---|---|
| Przeciętna ilość KO na planszę: | co najmniej 200 |
| Przeciętny czas ukończenia planszy: | poniżej 20 minut |
| Przeciętna ilość punktów zdobytych na każdej planszy: | co najmniej 4000 |
| Ilość ukończonych plansz: | co najmniej 15 / 6 |

Ponadto przy czwartym, najlepszym zakończeniu istnieją także specjalne wymagania dla każdej strony konfliktu:

SHU - na planszy "Campaign for Cheng Ou" Liu Zhang musi się poddać. Aby to się stało, na początku nie atakuj Li Yana, dopóki Zhuge Liang nie powie Ci, że są przygotowane zasadzki - depesza po komunikacie podjedź do Li Yana i sprawdź, aby za Tobą pojechał na miejsce zasadzki (odrzuć jego propozycję duel). Na miejscu zasadzki gdy pojawi się Guan Ping, załatw Li Yana - zostanie on pojmany. Teraz skieruj się na południe i pokonaj Leng Bao, Deng Xiang, Zhang Yi i Liu Hang, po czym zabij wszystkich czterech podwładnych oficerów Liu Xuan (przejedź się po lesie, prowokując zasadzki) - tak, żeby ostatniego zabić Yan Yana. W tym momencie powinien pojawić się komunikat, że Liu Zhang rozważa poddanie się. Teraz uderz na Liu Xuna, a pojawią się posiłki wroga. Zabij wszystkich oficerów, jako ostatniego pokonując Ma Chao lub Pang De (zależy, który Ci się pojawi).

WEI - na planszy "Battle of Chi Bi" unieważnij wszystkie trzy podstępy przeciwnika (patrz akapit BATTLE OF CHI BI).

WU - na planszy "Race for the Nan Territory" zabądź wszystkie trzy obszary - to Ty musisz zabić odpowiednich wrogich oficerów, a nie wojska Shu. Wystartuj najpierw do dużego zamku z Cao Ren - zabij Wang Langa, a po chwili zostanie odegrana scena z Zhou Yu. Wycofacie się, a Cao Ren pogna za Wami - wtedy go ubij i staroj szybko załatw Xiahou Dunа na wschodzie, po czym zabij Zhang Liao na południu.

LU BU - na planszy "Lu Bu's Revolt" pokonaj wszystkich przeciwników (żołnierzy i oficerów).

DONG ZHUO - po tym, jak na planszy "Battle of Si Shui Gate", Li Jue się wycofa, pokonaj Cao Cao, Sun Jiena i Liu Beia. Aby Li Jue się wycofał, przeciwnicy muszą zabić Hua Xiong - po prostu nie zabijaj postaci, a którym wspomina Li Jue, a Hua Xiong szybko padnie.

YUAN SHAO - na planszy "Battle of Guan Du" pokonaj Guan Yu.

NANMAN - oficer Wu Tugu musi przeżyć do końca bitwy na planszy "Battle of Cheng Ou".

YELLOW TURBANS - wszyscy Twoi generałowie muszą przeżyć do końca bitwy na planszy "Yellow Turban Rebellion".



## PRZEDMIOTY SPECJALNE

Przedmioty, jakie można zdobyć w trakcie bitew, dzielą się na kilka grup. Oczywiście nie ma sensu omawiać tych o "natychmiastowym" działaniu (lecznicze, dodatkowe strzały, tymczasowe zwiększone siły ataku itd.), które znajdują się w skrzyniach, dzbanach, czy po zabiciu żołnierzy. W grze w ENCYCLOPEDIA można sprawdzić, jakie posiada się przedmioty o specjalnym działaniu, która można podzielić na trzy grupy:

1) **HARNESS** (uprzęże) - umożliwiające start na specjalnym koniu/słoniu, na mapie zawsze będzie pokazana lokacja pozostawionego wierzchowca. Zdobycie ich wiąże się ze spełnieniem specjalnych wymagań.

2) **ORB** - sfery zawierające w sobie żywioł, który będzie dodawany do ataków typu charge (trójkąt), jeżeli jest pełny pasek "musou". Dostępne są na maksymalnie 4 poziomie. Dostępne żywioły to: FIRE (pożoga), LIGHTING (wroga uderza chwilowo obezwładniająca błyskawica), VORPAL (szansa na natychmiastowe zabicie przeciwnika), ICE (szansa na chwilowe zamrożenie), BLAST (przeciwnik traci energię nawet na bloku) oraz POISON (zatruwa przeciwnika - traci więcej energii przy kolejnych ciosach). Dostaje się je losowo, zbierając czerwone skrzyneczki ITEM zostawione przez oficerów, bądź znajdowane w skrzyniach.




3) **SPECIAL** - przedmioty o specjalnych właściwościach. Pierwsze 21 przedmiotów można mieć maksymalnie na levelu 20 i znajduje się je losowo, zbierając czerwone skrzyneczki ITEM zostawione przez oficerów, bądź znajdowane w skrzyniach. Pozostałą osemkę przedmiotów zdobyć możemy poprzez spełnienie określonych wymagań.

Poniżej znaleźć można metody na zdobycie wszystkich uprzęży oraz tych ośmiu "super" specjalnych przedmiotów. Niemożna wszystkie można zdobyć w tryb FREE, choć niektóre rzeczy pojawią się tylko w trybie MUSOU - została to poniżej wyszczególnione. Grać można na dowolnym poziomie trudności. Po wypełnieniu wymogów, wyskoczy się komunikat o pojawieniu się albo VALUABLE ITEM, albo SUPPLY TEAM. W pierwszym przypadku wystarczy rozbić wskazaną skrzynkę (w HISTORY podane jest dokładne położenia), a w drugim - darować i zabić postać, nad którą jest napis "Supply team Captain". Przy planszy w nawiasach podana jest strona konfliktu, po której należy grać.

## UPRZĘŻE:



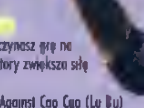
**RED HARE HARNESS**
WŁAŚCIWOŚCI - rozpoczynasz grę na legendarnym koniu Red Hare, który jest najszybszy w grze.
PLANSZA - Battle of Xia Pi (Lu Bu)
Nie zabijając żadnych przeciwników zaczekaj, aż Guan Yu odnajdzie "Red Hare" (cut scena). Następnie zabij Guan Yu, a VALUABLE ITEM pojawi się na wysepce w prawym-dolnym rogu mapy.



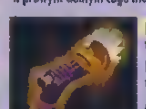
**HEX MARK HARNESS**
WŁAŚCIWOŚCI - rozpoczynasz grę na koniu Hex Mark, który zwiększa współczynnik szczęścia.
PLANSZA - Campaign Against Lu Bei (TYLKO TRYB MUSOU - Yellow Turbans)
Najpierw wybierz i przejdź planszę Yellow Turban Fortress, a następnie na planszy "Campaign Against Lu Bei" jak najszybciej (!!!) załatw Zhao Yun oraz Guan Yu (Lu Bu da do tego komentarz), po czym wkroczą do zamku i zaatakuj Liu Beia. Kiedy zabierzesz mu ponad połowę energii, VALUABLE ITEM pojawi się na wysepce w prawym dolnym rogu planszy.



**STORM HARNESS**
WŁAŚCIWOŚCI - rozpoczynasz grę na koniu Storm Runner, który zwiększa siłę ataków z konia.
PLANSZA - Campaign Against Cao Cao (Lu Bu)
Najpierw musisz zdemaskować jedną z dwóch przygotowanych zasadzek. W tym celu musisz wjechać od tyłu albo do środkowego fortu, albo na okrągłą górską ścieżkę po prawej stronie w centrum. Następnie, kiedy pojawi się Xiahou Dun, wykonaj go, a VALUABLE ITEM pojawi się w dolnym forcie blisko gate'a Cao Cao.



**SHADOW HARNESS**
WŁAŚCIWOŚCI - rozpoczynasz grę na koniu Shadow Runner, z którego nie można Cię strącić.
PLANSZA - Battle of Tong Gate (Liu Bei)
Pokonaj wszystkich czterech oficerów w prawej dolnej części planszy, po czym zaczekaj na spotkanie Cao Cao z Han Sui. Gdy wrota do Ice Fortress otworzą się (komunikat), pokonaj Yu Jina, Xu Huanga, Xu Zhu i Jia Xu i zacznij wybijać żołnierzy Cao Cao, zmniejszając morale wojsk Cao Cao. Po tym jak Han Sui odrzuci propozycję zmiany stron ("Ma Chao is son to me!") i odegrana zostanie cut scena, w której podwładni odnajdą stado koni i zaczną je łapać, VALUABLE ITEM pojawi się po prawej stronie na obszarze w prawym-dolnym rogu mapy.

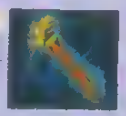


**ELEPHANT HARNESS**
WŁAŚCIWOŚCI - rozpoczynasz grę na słoniu.
PLANSZA - Nanman Campaign (Nanman)
Wjedź na słoniu do obozu wroga, a VALUABLE ITEM pojawi się w Twojej bazie.
Aby fartwo dostać się na słoniu, graj jako Huang Gai i rzuć bombę w sprzymierzeńca na słoniu, ew. graj na poziomie "Hard" (przeciwnik łatwiej zrzuca kogoś z Twoich z "olifanta").

## PRZEDMIOTY SPECJALNE:

### ART OF WAR

WŁAŚCIWOŚCI - przedmioty okresowo zwiększające WŁAŚCIWOŚCI trwają dwa razy dłużej
PLANSZA Campaign Against Sun Jian (Deng Zhua)
Lec od razu do góry, zabij Sun Quana i wejdz do zamku będzie pusty, a Sun Jian przeniesie się na południe mapy Wyjdz z zamku i idz w prawo, zabij Zhou Tai'a, odbijając dalej w prawo pokonaj Sun Sheng Xinga i odbij w lewą stronę, zachodząc od góry Lu Menga. Kiedy go pokonasz, pojawi się SUPPLY TEAM, który wystawuje z gate po lewej stronie przed zamkiem będzie poruszać się na południowy zachod

### SURVIVAL GUIDE

WŁAŚCIWOŚCI dwukrotnie zwiększa siłę ataku, gdy masz małą energii (czerwona) i wstajesz po przewróceniu się.
PLANSZA - The Two Qiaos (Sun Jian)
Uratuj kolejne Da Qiao i Xiao Qiao, a VALUABLE ITEM pojawi się za środkowym masłem.

### BODYGUARD MANUAL

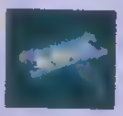
WŁAŚCIWOŚCI Twoi odlumieni stają się lepsi.
PLANSZA Guan Yu's Escape (Liu Bei)
Zasuwaj cały czas do przodu, nie walcz się w walkę za szybko Gdy Cię Xiahou Dunem. Musi dojść do spotkania Guan Yu i Xiahou Duna dopiero na samym końcu drogi Aby zgrać wszystko w czasie powinieneś wykończyć ostatniego wroga dowódcę przy ostatniej bramie w momencie, gdy Xiahou Dun będzie znajdował się przy czwartej bramie (na samym początku tego obszaru) VALUABLE ITEM pojawi się na końcu drogi prowadzącej do rzeki

### WAY OF MUSOU

WŁAŚCIWOŚCI niezależnie od ilości energii zawsze wykonujesz Real Musou Attack
PLANSZA Guan Yu's Escape (Cao Cao)
Kiedy minęsz ostatnią, piątą bramę, SUPPLY TEAM pojawi się po prawej stronie czwartej bramy i będzie uciekał na wschód.

### POWER SCROLL

WŁAŚCIWOŚCI nigdy nie przegrasz zwarcia się bronioni z przeciwnikiem
PLANSZA - Yellow Turban Fortress (Yellow Turbans)
Pokonaj Zhao Yun i Guan Yu, a pojawi się SUPPLY TEAM w kwadratowym, małym forcie w lewym-górnym rogu mapy; będzie zmierzać na wschód, by od północy zajść do gate po prawej stronie

### WIND SCROLL

WŁAŚCIWOŚCI - wyraźnie zwiększa zasięg broni
PLANSZA - Battle of Xu Chang (Shu)
Musisz obronić Siege Ramp, którą "opiekuje się" Yun Ying, a jednocześnie wyeliminować Xu Zhu, który pojawił się w Twojej bazie W tym celu wyeliminuj najpierw Man Changa i skieruj się do swojej bazy Jak tylko pojawi się Xu Zhu szybko zabij go i lec chronić rampę przy murze Jak tylko to Ci się uda po komentarzu Sima Yi VALUABLE ITEM pojawi się na północy mapy, na lewo od zamku.

### FIRE ARROWS

WŁAŚCIWOŚCI zamiast strzał, wypuszczasz płonące strzały (ważne dla Huang Zhonga i Xiahou Yuana)
PLANSZA Unification of Jing (Sun Jian)
Lec od razu w prawy-dolny róg i zabij Zhou Xina W lewym-górnym forcie pojawi się SUPPLY TEAM zmierzający na północny wschod

### CHARGE BRACER

WŁAŚCIWOŚCI pomaga wytrzymać atrzymywane obrażenia przy swoich charge attack
PLANSZA Campaign Against Sun Jian (Yuan Shao)
Od samego początku startuj prosto na fort na północy musisz do niego wkroczyć, zanim pojawią się posiłki wroga Pojawi się SUPPLY UNIT tuż przed drzwiami frontowymi i będzie kierować się na południowy zachod Gdy szybko za nimi – mogą szybko uciec poza mapę.

## BRONIE DZIESIĄTEGO POZIOMU

Bronie najwyższego dziesiątego poziomu oprócz tego, że mają największą siłę ataku, pozwalają Ci wykorzystywać efekty wynikające z używanego OBB niezależnie od stanu paska musou (normalnie efekty towarzyszą atakom charge dopiero po nabiciu tego paska) Aby zdobyć broń dziesiątego poziomu, musisz dla danej postaci mieć już broń na poziomie dziewiątym i grać na najwyższym poziomie trudności (hard), po stronie królestwa/sprzymierza, do którego należy dana postać. Nie licząc kilku wyjątków, wszystkie bronie można zdobyć grając w trybie FREE, te, których zdobycie możliwe jest tylko w trybie musou, zostały wyszczególnione I tu uwaga w razie czego, w trybie MUSOU przed odegraniem stanu gry na planszy, na której będziesz zdobywał broń, możesz zmienić poziom na "hard" a po uzyskaniu pożądanego oręża, ponownie zmienić na "normal" Zdobycie broni 10 poziomu jest oczywiście zależne od głównym akcenie (zielone napisy = nazwa broni), ale dany oręż otrzymasz dopiero po pomyślnym ukończeniu planszy

### SHU

**ZHAO YUN** > Fierce Dragon (atak +55)
Plansza = Battle of Bo Wang Po
Wyciągnij za sobą we wskazane przez Zhuge Liange miejsca pułapki i kolejno zabij Xiahou Onsa, Han Nina oraz Yu Jina Po tym jak Zhang Fei podpali magazyn, Zhuge Liang ruszy w stronę zamku Musisz doprowadzić do spotkania Zhuge Liang z Cao Cao (cut scene), jeżeli Zhuge Liang nie chce wkroczyć do zamku, to albo sprowadź do niego Cao Cao (będzie przynęta), albo siedzieć na koniu i strzelać ujęć przepchnąć Zhuge Liange

**GUAN YU** > Blue Moon Dragon (atak +57)
Plansza = Battle of Fen Castle
Spokojnie przystąp do ataku na zamek, a gdy nadejdą posiłki dla przeciwnika ze strony WU i Guan Yu pawie "Curses! We've been surrounded!", wracaj do swojego obozu i załatw Zhou Tai, Lu Xun oraz Lu Menga

**ZHANG FEI** > Viper Blade (atak +58)
Plansza = Battle of Chang Ban
Przez cały czas Zhao Yna musi pozostać przy życiu Na porządek pokonaj Xiahou Dunn, następnie Xiahou En (po lewej) i Zhang He Towarzysz Liu Reiowi aż przekroczy most; gdy Ty się na nim znajdziesz a wrogie wojska będą w pobliżu, odegrana zostanie cut scene i pojawi się komunikat ze dziecka Liu Yena Liu Chen jest w zamku Będąc na koniu weź specjalny przedmiot znajdujący się w lewym górnym rogu zamku a zobaczysz kolejną cut scene i zabierzesz Liu Chana Teraz pokonaj Xiahou De oraz Xiahou Yuana

**ZHUGE LIANG** > Peacock Feather (atak +50)
Plansza = Battle of Wu Zhang Plains (TYLKO TRYB MUSOU)
Ukończ najpierw planszę "Battle of Jie Ting", po czym wybierz "Battle of Wu Zhang Plains" Skieruj się na lewą stronę planszy (wykoś wrogów po drodze), do Zhang He Po cut-scenie zabij Zhang Ne i Xiahou Dunn, zbliż się do wrogiego głównego zamku i po sprowokowaniu Sima Yi poczekaj na komunikat informujący o pojawieniu się "Supply Team" poczekaj chwilę, aż zaopatrzenie dotrze do bazy w lewym-dolnym rogu mapy i dostaniesz broń

**LIU BEI** > Gold Moon Dragon (atak +52)
Plansza = Battle of Bu Nan
Jak tylko przybędzie Zhao Yun zabij Lu Dunn, a także Xiahou Yuana– zanim przybędzie Guan Yu Następnie zabij Yu Jina Xu Zhu, Xiahou Dunn i Zhonge Ne, a otrzymasz broń

**MA CHAO** > Stallion Fury (atak +57)
Plansza = Campaign for Chang Ou (TYLKO TRYB MUSOU)
Broń możesz zdobyć nie wcześniej, jak przy drugim przechodzeniu trybu MUSOU dla She Aby ją otrzymać, dotrzyj do lewej strony planszy, a pojawią się posiłki wroga zabij kolejno Peng De i Ma Dana

**HUANG ZHONG** > Oracle Sword (atak +54)
Plansza = Battle of Jian Ye
Zabij najpierw jednego z trójki Tashi Ci / Zhao Tie / Huang Gai (do wolny wybór), a rodzinka Sun ruszy do ataku Pokonaj w dowolnej kolejności Sun Shang Xiang, Sun Ce i Sun Quan, a otrzymasz Oracle Sword

**JIANG WEI** > Blink (atak +55)
Plansza = Battle of Tian Shui
Wjedz do zamku w lewym-górnym rogu od południowej strony, a także od wschodniej strony tak żeby pojawiły się dwie zasadzki (ambush parties) Wykończ wszystkich oficerów, oprócz Yin Shenga, Liang Xu oraz Ma Zun Wjedz teraz do zamku w prawym górnym rogu od lewej strony i od dołu, a pojawią się dwie kolejne ambush parties Zabij teraz Yin Shenga i Liang Xu, a otrzymasz broń Blink UWAGA warto zostawić swoich najlepszych oficerów przy Zhuge Liangu

**WEI YAN** > Comet Strike (atak +57)
Plansza = Campaign for Jing
Rusz do przodu, a pojawi się Xing Daorong Zabij go, a następnie kolejno Liu Xuana, Liu Ou, Yang Liu go i Huang Zhonga Po cut-scena w której Nuang Zhang i Wei Yna przejdą na Twoją stronę otrzymasz uprzednio broń UWAGA gdy Jin Xuan wyzwie Cię na pojedynek, odrzuć jego propozycję

**PANG TONG** > Tornado Staff (atak +51)
Plansza = Battle of Luo Castle
Przedostań się na ścieżkę na środku planszy (mieni po prawej) po czym dostań się pod fort w lewym-górnym rogu pojawi się komunikat, że bramy zamku są zamknięte Poczekaj na przybycie Zhuge Liunga, po czym pokonaj Liu Kuna lub Zhang Yi, a sprowokujesz odpowiednim tekstem Zhang Rena do ataku Wycofaj go na most znajdujący się na południe od zamku po komunikacie informującym o zakończeniu przygotowania przez do wysadzenia mostu, czekaj przy moście (bij ale nie zabijaj Zhang Bena) Po wysadzeniu mostu Zhang Ren zacznie się wycofywać pokonaj go, a dostaniesz broń.

**YUE YING** > Oblivion (atak +53)
Plansza = Norman Campaign
Szybko zabij obu podwładnych oficerów Yang Kaia poczuj jego samego, dzięki czemu Ahui Nan i Deng Tu Ne przejdą na Twoją stronę Zabij wszystkich oficerów, aż zostanie sam Wu Tuga orez Meng Huo w swojej bazie (czyli pokonaj go sześć razy raz w duel, Zhu Rong też pokonaj w duel) Zbliż się do Wu Tugu i po komunikacie Zhuge Liangu wycofaj się na twardy grunt Po cut-scene, w której zostanie wykończony Wu Tugu (atak z podpalonymi strzałami) otrzymasz broń

### WEI:

**XIAHOU DUN** > Kirin Fang (atak +56)
Plansza = Battle of Xie Pi
Zabij Zang Ba i poczekaj na cut scene, w której Xiahou Duna trafia strzała w oko (wyciąga strałę i zjada oka), a następnie zakłj Qiao Chan

**QIAN WEI** > Mad Bull (atak +58)
Plansza = Battle of Wan Castle
Zabij Nu Che Erl wystartuj do Zhang Xiu odbierz mu połowę energii, a się wycofa Wiec do Cao Cao (cut-scene) po czym zaczni wyrzynać w pień wszystkie wojska przeciwnika Gdy Cao Cao ruszy do przodu i w końcu pojawi się Xu Zhu (cut scene), dostaniesz broń Mad Bull

**XU ZHU** > Stone Crusher (atak +59)
Plansza = Battle of Tong Gate
Zanim Cao Cao spotka się z Han Sui, zabij oficerów Cheng Yi, Meng De, Wei Yan, Pang De i Ma Dai Do czasu spotkania obu generałów nie dotykaj żołnierzy Han Sui Po spotkaniu Cao Cao z Han Sui zabij Cheng Yin i wykiljaj generałów oraz podwładnych Hana Sui (obniżej morale), aż w końcu przejdzie on na Twoją stronę wtedy dostaniesz broń

**CAO CAO** > Wrath of Heaven (atak +56)
Plansza = Battle of Chi Bi
Pojedz w lewy-górny róg mapy do Pang Tonga by uniemożliwić jego podstęp a następnie skieruj się na południe i szybko pokonaj Guan Yu i Zhuge Liange Zabij teraz kolejno Lu Menga, Gan Ninga i Huang Gaia (uniemożliw atak ogniowy) a dostaniesz upragnioną broń

**XIANOU YUAN** > Enforcer Rod (atak +55)
Plansza = Battle of Mt Ding Jun
Szybko zabij wymienionego zakładnika Chan Shi, po czym od razu zabij Huang Zhonga.

**ZHANG LIAO** > Gold Wyvern (atak +56)
Plansza = Battle of Hu Lao Gate (TYLKO TRYB MUSOU PO STRONIE LU BU)
Wybierz najpierw planszę Battle of Si Shui Gate, na której zabij Liu Bei Cao Cao i Sun Jiana Następnie na planszy Battle at Hu Lao Gate nie zabijaj żadnego z oficerów dopóki, dopóty wrogi nie podłączy ognia w zamku (komunikat + cut scene) Wtedy rusz do przodu i zabij Liu Bwa, Cao Cao i Sun Jiana

**SIMA YI** > Dark Feather(atak +50)
Plansza = Battle of Wu Zhang Plains
Pokonaj Zhang Yi, Wei Yana, Guan Xinga i Ma Chao zanim odegrana zostanie scenka ze "śmiercią" Zhuge Liange

**XU HUANG** > Marauder (atak +57)
Plansza = Battle of Guan Ou
Pokonaj Wna Chou i Yan Liunga, a przybędzie Yuan Shao z głównym trzonem armii Nie atakuj Zhang Faia ani Liu Beia i pozwól Guan Yu się z nimi spotkać, a opuszczą pola walki Teraz odpuść akcję obrony fortów (górny i środkowy) i wycofaj się w stronę fortu na południu (nie wchodź do środka, czekaj na zewnątrz) Kiedy zbliży się wroga armia wraz z taranami i zostanie odkryty magazyn zaopatrzeniowy wroga, Cao Cao przypuści atak na ów magazyn Ochraniaj Cao Cao i wkroczy za nim do magazynu i pokonaj Chunyu Qionga, a pojawią się posiłki wroga przy magazynie Gdy tereny rozbiją mury dolnego fortu (cut-scena) pokonaj Lu Wei Kuanga a dostaniesz upragnioną broń

**ZHANG NE** > Phoenix Talon (atak +52)
Plansza = Battle of Jie Ting
Wykończ podwładnych oficerów Ma Su (Gao Xiang, Liao Hua Wang Ping), a zobaczysz cut-scena i uszyon do ataku na Ma Su Jednocześnie przybędą posiłki wroga Wykończ teraz wszystkich wrogich oficerów, zabijając na końcu Zhuge Liange

**ZHEN JI** > Dark Moon Flute (atak +51)
Plansza = Battle of Chang Ban
Pokonaj Zhao Yun (duel), poczekaj aż Liu Bei przekroczy most i po cut-scene z Zhang Feiem, pokonaj go w duel Po zasadzce zabij Ma Su, a następnie gdy się pojawią kolejno pokonaj Liu Qi i Guan Yu Na koniec zabij Zhuge Liange

**CAO REN** > Boc (atak +56)
Plansza = Siege of Fan Castle
Szybko (III) zniszcz wszystkie cztery machiny oblężnicze z każdej strony zamku, a następnie zgłaszaj Lu Menga

### WU

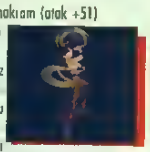
**ZHOU YU** > Ancients Sword (atak +54)
Plansza = Siege at Fen Castle
Poczekaj, aż wyskoczy komunikat o tym, że pojawił się SUPPLY TEAM (co najmniej 10 minut od rozpoczęcia bitwy) w prawym-górnym rogu Będzie przemieszczał się w stronę prawego wejścia do zamku, a Ty musisz zabić jego przywódcę (SUPPLY TEAM CAPTAIN) zanim dotrze do zamku

**LU XUN** > Falcon (atak +52)
Plansza = Battle of Yi Ling
Musisz zadbać o powodzenie ataku ognia wego przeprowadzanego przez Zhu Rona W tym celu wyeliminuj z łuku wszystkich łucznikow stojących na wieżyczkach w okolicach miejsca, w którym nastąpi desant i ochraniaj Zhu Rona Po podpaleniu obozu wroga wkroczaj do labiryntu na południu w centrum mapy przejdź go w przeciągu trzech minut i zabij wszystkich oficerów przeciwnika (z wyjątkiem Zhuge Liangа, Yan Yena i Liu Beia)

TAISHI CI > Tiger Slayer (atak +56)
Plansza = Campaign for Wu Territory
Jak tylko przekroczysz most po prawej wyswietlany zostanie komunikat, ze Yu Mu się wycofuje. Wjedź do zamku przed nim (wymagany jest koń) i zabij Yu Mu oraz Zhang Yinga



SUN SHANG XIANG > Sol Chakram (atak +51)
Plansza = Race for Nan Territory
Pokonaj Wang Lunga i wkrocz do zamku, zeby zostala wyswietlona cut-scena, w której Zhao Yu zostaje postrzelony. Wycofuj się, poczekaj na Cao Pana i go zaatakuj, zabijając wpierw Xu Huanga, a dostaniesz bron.



SUN JIAN > Savage Tiger (atak +54)
Plansza = The Imperial Seal
Od razu ruszaj na oficerów i ich wszystkich wybij (Zhang Liao Diao Chan Li Jue, Lu Bu oraz Dong Zhuo)



SUN QUAN > Master Wolf (atak +53)
Plansza = Battle of He Fei
Poczekaj na cut-scene, w której zostanie wysadzony most, po którym przejechał Sun Jian w pogoni za Zhang Liao. Pojawi się Li Fuan, który ciągle zabija i poczekaj, aż Sun Jian przeskoczy przez i wzwalony most. Zabij Xiahou Dunn i Xiahou Yuanu, a na koncu Zhang Liao gdy tylko powróci na pole walki (cut scene)



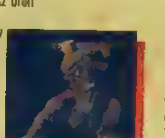
LU MENG > White Tiger (atak +54)
Plansza = Battle of Mai Castle
Musisz wybic wszystkich oficerów (głównych i podwładnych) włącznie z pseudonimami (dojdziesz Lue Hua, a także juz po odcięciu drog ucieczki wjedź do zamku), nie pozwalając Guan Yu opuścic pola walki



GAN NING > Sea Master (atak +56)
Plansza = Battle of Xia Kou
Zabij wszystkich przeciwników za wyjątkiem Huang Zu. Po komunikacie Zhao Yu wejdź na statek zacumowany na północy i rozwal odpowiedni dziób, aby podpalić statek, po czym wroć na ląd. Gdy podpalony statek zderzy się ze statkiem Huang Zu, otrzymasz broń



HUANG GAI > Dark Shadow (atak +56)
Plansza = Battle of Chi Bi
Po wdawaj się w walki i wyjdź koncz wszystkich GATE CAPTAINS zanim dojdzie do ataku ognowego, po czym wykoncz koleyno Cao Pan Cao Pi i Cao Hong.



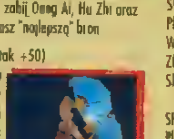
SUN CE > Overlord (atak +54)
Plansza = Unification of Jiang Dong
Poczekaj kilka minut, aż wrog zaatakuje magazyn zaopatrzeniowy i Zhou Yu się wycofa. Teraz zabij Chen Ji, następnie Yue Jin, Liang Gang oraz Yuan Shu. Zajedz od doku do Ji Ling i po komunikacie Liu Xuna startuj jak najszybciej do Lu Fenga musisz go zabic, zanim Liu Xun wejdzie do Twojej bazy



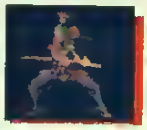
DA QIAO > Qwan Beauty (atak +50)
Plansza = Battle of Xu Chang
Musisz ochranic Siege Ramp a jednocześnie wyeliminowac Xu Zhu, który pojawił się w Twojej bazie. W tym celu wyeliminuj najpierw Man Changa i skieruj się do swojej bazy. Jak tylko pojawi się Xu Zhu szybko zabij go i łaź chronić rampę przy murze. Następnie zabij Dong Ai, Hu Zhi oraz Dian Wale, a wreszcie otrzymasz "najlepszą" bron



XIAO DIAO > Qwan Grace (atak +50)
Plansza = Battle of Cheng Du
Zabij GUARD CAPTAINS przy zamku wejdz do jego środka i pokonaj Ma Su. Poczekaj na komunikat Sun Jiana (i zadnej akcji ataku) wejdz do kasu, znajdz i zabij Guan Ping'a oraz Guan Yu. Jeżeli zrobisz to, zanim pojawi się Ma Chao z posiłkami, otrzymasz "najlepszą" bron.



ZHOU TAI > Dusk (atak +55)
Plansza = Nanman Campaign
Nie wdawaj się w żadne walki i pędź od razu zabić Wu Tugu. Jak go tylko pokonasz wkrocz do wrogiej bazy, a pokonwantarzu Meng Huo otrzymasz Dusk - najlepszą bron. Nie wracaj do swoich, tylko z miejsca ubij króla Nanmanu



## OTHER

DIAO CHAN > Diva (atak +51)
Plansza = Battle of Si Shui Gate
Nie zabijaj nikogo i poczekaj, aż wrogi posłaniec dostarczy wiadomość i Hua Xiong zostanie zabity, a następnie zabij Sun Jian i Cao Cao.



LU BU > Sky Scorcher (atak +60)
Plansza = Lu Bu's Revolt
Wykoncz wszystkich zołnierzy i oficerów na planszy, włączając w to także wszystkich żołnierzy z zasadzek. Gdy na mapie za stanie sam Dong Zhuo przejedź się jeszcze raz po wszystkich komnatach i sprawdz, czy nie ma już ani jednej zasadzki po czym zarznij przyboczną gwardię Dong Zhuo - dostaniesz bron - i wykoncz gościa, Diao Chan do końca musi pozostac przy życiu



DONG ZHUO > Nanar (atak +57)
Plansza = Lu Bu's Revolt
Wykoncz wszystkich zołnierzy i oficerów na planszy - oprócz Lu Bu. Na stępnie wytnij w pien wszystkich żołnierzy Lu Bu a dostaniesz bron. Teraz wykoncz Lu Bu



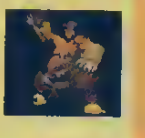
YUAN SHAO > Sword of Kings (atak +53)
Plansza = Battle of Guan Du
Musisz pokonac Guan Yu, ochronic swoj mogazyn zaopatrzeniowy, a na stępnie zbliżyc się do murów zamku na polu dniu i ochronic swoja tarany dopaki nie zburzą murów



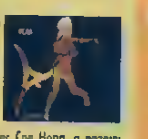
ZHANG JIAO > Volcano Staff (atak +52)
Plansza = Yellow Turban Rebellion
Zabij wszystkich generałów i ich podwładnych oficerów zaniewinąc na końcu Hu Jina. Gdy pojawi się Dong Zhuo zabij Hua Xiong. Jezeli Twoi generałowie Zhang Bao i Zhang Liang dalej żyją, otrzymasz broń 10 poziomu



MENG HUO > King of Beast (atak +58)
Plansza = Battle of Cheng Du
Po prostu zabij wszystkich oficerów na planszy



ZHU RONG > Inferno (atak +53)
Plansza = Battle of Xu Chang
Zabij Man Changa, a po jawi się Siege Ramp. Chroń cały czas pojazd, zabijając Cao Hong a później Xiahou Dunn, Cao Zhenn, Hu Zhi i Cao Zhang



## WŁASNORĘCZNIE STWORZONE POSTACIE

SWORD > Phoenix Twin (atak +54)
Plansza = Yellow Turban Fortress (po stronie HAN)
W przeciągu 6 minut zabij kolejno Du Zheng, Zhou Cang, Cheng Yuanzhi, albo He Yi, Pei Yuan Shao, Cheng Yuanzhi

SPEAR > Typhoon (atak +55)
Plansza = Battle of Si Shui Gate (po stronie ALLIED)
Zajdź z lewej strony do magazynu i pokonaj Fan Chou, następnie zabij Yang Feng'a, Li Mengo Hua Xiong'a i Zhang Liao, gdy tylko się on pojawi.

PIKE > Eclipse (atak +56)
Plansza = Battle of Hu Lao Gate (po stronie ALLIED)
Wystarczy, za pokonasz Lu Bu

GREAT SWORD > Fu Xi's Sword (atak +57) [tylko dla mężczyzn]
Plansza = Yellow Turban Rebellion (po stronie HAN)
Po prostu zabij wszystkich wrogich oficerów

RAPIER > Nu Wa's Rapier (atak +52) [tylko dla kobiet]
Plansza = Yellow Turban Menace (po stronie HAN)
Zabij abywiu przywódców zasadzek (He Yi i Yan Zheng), jak tylko się pojawną (jeden w środku zamku, drugi przy prawym górnym wyjściu z zamku). Pojawią się oni, gdy Twój dowódca ruszy do ataku, a stanie się to wtedy, gdy pokonasz wrogich oficerów znajdujących się po wschodniej i południowej stronie zamku



## SNACK'I I WINA
## ICH POŁOŻENIE NA PLANSZACH

Niemalze na każdej planszy można znaleźc specjalny posiłek (Snack) oraz wina które na stole powiększają Ci pasek energii o +10 punktów. Snack zwiększa pasek energii życiowej, a wino pasek musou. Ponizej znajduje się alfabetyczna lista wszystkich plansz wraz z podanymi lokacjami snack'ów i win

▶ ASSAULT ON LIU BIAO
Snack - przy gate na samym dole po prawej stronie
Wino - w prawym-gornym rogu fortu, w lewym-górnym rogu mapy

▶ BATTLE OF BO WAN PO
Snack - w małym pomieszczeniu w lewym-gurnym rogu zamku
Wina - w małym pomieszczeniu, w lewym-gornym rogu zamku.

▶ BATTLE OF CHANG BAN
Snack - w lewym-dolnym rogu zamku.
Wino - w prawej-dolnej części zamku, przy domku otoczonym murem.

▶ BATTLE OF CHANG JIANG
Snack - obok wieżyczki na terenie obozu naprzeciw gate w prawym-dolnym rogu
Wino - naddaleka gate na samej górze (idz na południowy wschód).

▶ BATTLE OF CHENG OU
Snack - na południu mapy, trochę w lewo od centrum znajduje się skrzyzowanie nad gate. snack jest na ukryte scieżce (cut scene), za blokami skalnymi trzeba odnogo od lewej.
Wino - na tym samym skrzyzowaniu na drugiej scieżce (trzeba od lewej - tej zaminowanej).

▶ BATTLE OF CHI BI
Snack - w prawym-górnym rogu flagowego największego statku na północy
Wino - patrząc od dołu mapy, od połu dniowej centralnej gate za małym statkiem idz na statek do gory i (przy musowej) skrec na pokład po lewej stronie. wino masz w pernej części tego statku.

▶ BATTLE OF FAN CASTLE
Snack - w środku zamku przy prawym-gornym rogu budynku, na szczycie którego jest Cao Pen
Wino - w środku zamku, przy lewym-gornym rogu budynku, na szczycie którego jest Cao Ren

▶ BATTLE OF GUAN OU
Snack - w lewym-dolnym rogu mapy, pod dachem na zewnątrz bazy, naprzeciw gate
Wino - w małym forcie, w lewym-gornym rogu mapy za jednym z budynków

▶ BATTLE OF HAN ZHONG
Snack - w połowie gate, po lewej stronie na środku
Wino - naprzeciw schodów, w lewym-gornym rogu mapy

▶ BATTLE OF HE FEI
Snack - w zamku na północy mapy, na pierwszym piętrze. Jeżeli wchodzisz od lewej strony wejdz po schodach po lewej i snack znajdziesz na placu
Wino - przy domkach na lewo od "wysepki" na środku mapy

▶ BATTLE OF HU LAO GATE
Snack - na górze północnej części murów bramy, którą broni Lu Bu
Wino - na gorze południowej części murów bramy, którą broni Lu Bu.

▶ BATTLE OF JI PROVINCE
Snack - nie ma
Wino - poniżej gate z lewej strony mapy.

▶ BATTLE OF JIAN YE
Snack - w środkowym forcie (ten o dwóch warstwach muru), wejdz po schodkach na północną część wewnętrznego muru
Wino - fort w centrum na samym dole, mniej więcej na środku przy budynku otoczonym murkami.

▶ BATTLE OF JIE TING
Snack - w prawym-górnym rogu obozu w prawym dolnym rogu mapy
Wino - w prawym gornym rogu obozu, w prawym-górnym rogu mapy

▶ BATTLE OF LUO CASTLE
Snack - pod skałą przy lewym-górnym rogu dolnego zamku
Wino - po lewej stronie kamiennej zapory tom gdzie jest cut-scene z zasadzką.

▶ BATTLE OF MAI CASTLE
Snack - na południe od gate, na prawej scienie wewnątrz zamku.
Wino - na kwadratowym otoczonym murem placu, tuz pod północnym wejściem do zamku

▶ BATTLE OF MI QING JUN
Snack - przy gate na środku planszy
Wino - w lewym-dolnym rogu w obozie znajdziesz ogrodzony kwadratowy fragment terenu. Wino jest w lewym-gornym rogu za wezą z wodą.

▶ BATTLE OF RU NAN
Snack - w małym pomieszczeniu, w lewym-górnym rogu zamku
Wino - w małym pomieszczeniu, w lewym-górnym rogu zamku

▶ BATTLE OF SHI TING
Snack - przy południowej bramie zamku
Wino - w prawym-dolnym rogu zamku.

▶ BATTLE OF SI SHUI GATE
Snack - w lewym dolnym rogu bazy zaopatrzeniowej (kwadratowe ogrodzone pole znajdujące się powyżej centrum mapy)
Wino - na lewo od gate w prawym-dolnym rogu mapy za drewnianym murem

▶ BATTLE OF TIAN SHUI
Snack - po prawej stronie mostu po lewej
Wino - w zaułku po prawej stronie przy prawym moscie

▶ BATTLE OF TONG GATE
Snack - po lewej stronie gate na samej gorze mapy
Wino - na północ od obozu na południu w miejscu gdzie mo zesz przekroczyc rzekę jest na środku rzeki

▶ BATTLE OF WAN CASTLE
Snack - pokój na samym dole po prawej
Wino - w drugim rzędzie, ostatni pokój po lewej.

▶ BATTLE OF WU ZHANG PLAINS
Snack - po tym jak w pewnym momencie wyskoczy komunikat o pojawieniu się SUPPLY UNIT i drewniane łyki przywiozą na południowy koniec mapy udaj się w lewy-dolny rog mapy. Na placu pojawną się skrzynie i beczki - przeszukaj je
Wino - na północ od prawego mostu w jednym z dzbanów przy prawej scianie w miejscu, gdzie zwęża się droga.

▶ BATTLE OF XIA KOU
Snack - nie ma
Wino - idąc brzegiem od dołu do gory znajdziesz ogrodzone skupisko domów. wino jest w prawym dolnym rogu.

▶ BATTLE OF XIA PI
Snack - na północnym końcu rzeki w zamku
Wino - na małym półwyspie w prawej-dolnej części mapy. tam gdzie stoi "zaparkowany" Red Hare.

▶ BATTLE OF XU CHANG
Snack - na południe od drugiej od prawej gate na samej górze mapy
Wino - po lewej za bramą w dolnym rogu za dwoma mostami w zachodniej części mapy

▶ BATTLE OF YI LING
Snack - w labiryncie w skałach na południu w pomieszczeniu drugim od dołu i od lewej
Wino - po tym jak na polu walki pojawi się Zhuge Liang i pomost za statkow wino znajdziesz na wysepce pośrodku pomostu

▶ CAMPAIGN AGAINST CAO CAO
Snack - naprzeciw gate na północy, przy drewnianych schodach
Wino - w prawym-dolnym rogu fortu na południu

▶ CAMPAIGN AGAINST LIU BEI
Snack - pomiędzy dwoma budynkami, na północ od południowego gate
Wino - na południowej stronie jednego z domków po lewej stronie zamku (nieco poniżej połowy mapy)

▶ CAMPAIGN AGAINST SUN JIAN
Snack - przed mostem w prawym-dolnym rogu jest kwadratowy plac. snack jest w jego lewym-dolnym rogu
Wino - w prawym-górnym rogu mapy

▶ CAMPAIGN FOR CHENG OU
Snack - na lewo od zamku jest prostokątna skała, wokół której odchodzą dwie ścieżki. Snack jest na początku scieżki nad drogą idącą idealnie w lewo
Wino - na południu mapy trochę w lewo od centrum znajduje się skrzyzowanie nad gate. Wino znajduje się na drugiej scieżce, licząc od lewej

▶ CAMPAIGN FOR THE WU TERRITORY
Snack - wejdź pod schodkach dolnego wewnętrznego muru największego fortu
Wino - w prawym-górnym rogu fortu w prawej-dolnej części mapy

▶ DEFENSE OF NANMAN
Snack - przy wieżyczce niemalze na środku bazy na północy
Wino - przy skrzyzowaniu w prawym-dolny rogu mapy

▶ DONG ZHUO IN JI
Snack - w lewym-gornym rogu mapy
Wino - w forcie przy prawej scienie blisko dolnego rogu

▶ ELIMINATE ZHANG JIAO!
Snack - na samej górze, w prawym-dolnym rogu kamiennego placu na którym znajdują się wielkie magicz na dzbany, które powinnieneś zniszczyć
Wino - w prawym-górnym rogu mapy, na samym początku kamiennej drogi po prawej stronie schodów

▶ GUAN YU'S ESCAPE
Snack - za bramą znajdującą się za dolnym mostem.
Wino - po opuszczeniu głównego placu (pierwsza brama) od razu od bij w lewą stronę. wino będzie na końcu ślepego zaułka

▶ LU BU'S OFFENSIVE
Wino - przy północnym zakręcie rzeki po wewnętrznej stronie
Wino - na północ od gate w lewym dolnym rogu

▶ LU BU'S REVOLT
Snack - w sali tronowej w prawym-dolnym rogu
Wino - w drugim rzędzie od dołu, w ostatnim pokoju po lewej.

▶ RACE FOR THE NAN TERRITORY
Snack - na szczycie schodów przy prawym-gornym rogu zamku (wewnętrz)
Wino - w prawej-dolnej części zamku, przy domku otoczonym murem

▶ THE CAMPAIGN FOR JING
Snack - na południe od fortu Wu Ling na prawo od gate.
Wino - na zewnątrz murów fortu Gui Yang, w lewym-dolnym rogu

▶ THE IMPERIAL SEAL
Snack - w prawym-dolnym rogu placu, w prawej-dolnej części planszy
Wino - w lewym-dolnym rogu placu, w prawej-dolnej części planszy.

▶ THE NANMAN CAMPAIGN
Snack - blisko środka lewego brzegu
Wino - idąc od północy wąską saezką po prawej stronie odbij w lewo przy drugim skrzyzowaniu w drugą z wąskich równoległych, poziomych ścieżek

▶ THE SIEGE OF FAN CASTLE
Snack - przy gate na murze w lewym-gornym rogu zamku
Wino - przy gate na murze w prawym-dolnym rogu zamku

▶ THE TWO QIAOS
Snack - po lewej stronie środkowego mostu
Wino - na końcu scieżki idącej w bok od lewego wąsa do zamku

▶ THE YELLOW TURBAN FORTRESS
Snack - w lewym-dolnym rogu fortu w środku mapy gdzie pojawiają się widmowi przeciwnicy
Wino - przy prawym-dolnym rogu północnego fortu, w miejscu gdzie scieżka zwężona biec pod gorę.

▶ THE YELLOW TURBAN MENACE
Snack - w lewym-dolnym rogu trójkątnego obszaru otoczonego skałami na gorze mapy
Wino - w prawym-dolnym rogu trójkątnego obszaru otoczonego skałami na górze mapy

▶ THE YELLOW TURBAN REBELLION
Snack - w prawym górnym rogu mapy
Wino - w gorach po prawej stronie za murem mniej więcej na rozwidleniu drog gdzie Zhang Liang przywołał toczące się kamienie

▶ UNIFICATION OF JIANG DONG
Snack - w dolnym forcie na przestrzeni ogrodzonej wewnętrznym murem
Wino - w forcie po lewej przy lewym-dolnym rogu ogrodzonego placu.

▶ UNIFICATION OF JING
nie ma snack i wina



# DVD NEWS

Premiera "Terminatora 3" w USA stała się już faktem i... film zaliczył zaskakująco dobrze odebrany. Nie okazał się wprawdzie rewolucją na miarę poprzedników, ale etykietka "dobre kino akcji" pojawia się przy zachodnich recenzjach bardzo często. Co ciekawe, James Cameron - twórca serii, który wcześniej odciął się od produkcji części trzeciej, nie kryje w wywiadach, że obraz naprawdę mu się podoba (choć myślał, że będzie klapą). Zarówno Arnold Schwarzenegger, jak i reżyser Jonathan Mostow wstępnie wyrazili aprobatę dla produkcji części czwartej. "T3" u nas w kinach od 8 sierpnia. [myq]

12 lipca w Wytwórni Filmów Dokumentalnych i Fabularnych w Warszawie odbył się casting do ról epizodycznych i statystowania przy najnowszym filmie z udziałem Stevena Seagala zatytułowanym "Out of Reach". Zdjęcia rozpoczną się na początku sierpnia, obejmując zarówno nasz kraj, jak i USA. Tym razem wspaniały Steven będzie ratował polską dziewczynkę, która znikła z jednego z warszawskich domów dziecka w tajemniczych okolicznościach. Znając poziom ostatnich produkcji z pyzatym znawcą aikido - pewnie u nas po chodnikach będą biegać białe niedźwiedzie, a ludzie mówić łamanym rosyjskim. Obym się mylił. [myq]

Będzie "Obcy 5"... A przynajmniej takie są plany. Otóż wspomniany już James Cameron (twórca drugiej części) przymierza się do produkcji kolejnego filmu z udziałem sympatycznych, czarnych stworków, prowadząc dość zaawansowane rozmowy z Sigourney Weaver oraz - i tu uwaga! - rozważając wejście do scenariusza Arnolda Schwarzeneggera (czyżby tak bardzo spodobał mu się w "T3"?). Mogłoby być ciekawie, tym bardziej, że skrypt ma powstać po konsultacji z Ridleyem Scottem, który prawdopodobnie usiądzie też na fotelu reżyserskim (byłoby naprawdę ciekawie, w końcu to on wykreował opowieść z Obcymi w roli głównej!). Wstępnie rozważane są dwie koncepcje: Ripley z ekipą wraca na zniszczoną, pełną ludzkich niedobitków Ziemię, gdzie przedostaja się też Alien, ewentualnie akcja części piątej rozegra się na zupełnie nowej planecie, o egzotycznym (nieco tropikalnym) środowisku. Trzymam kciuki za tę produkcję! [myq]

GŁÓWNY SUPPORTER
BEVERLY HILLS Video
WROCŁAW

# REGION DVD

## 8. MILA / 8 MILE



Muszę szczerze powiedzieć, że po obejrzeniu tego filmu nieco przychyliłem popatrzyłem na amerykański hip-hop... A to już coś! W klubie "The Shelders" co tydzień odbywają się starcia raperów, oceniane przez słuchającą ich publikę. Jimmy "Rabbit" (w tej roli Eminem - debiutujący na ekranie bez specjalnych zgrzytów) dzięki nim ma spore szanse wybić się ze slumsów, musi jedynie przemóc tremę... Oryginalna ścieżka dźwiękowa została zapisana zarówno w systemie Dolby Digital 5.1, jak i DTS. Trzeba przyznać, że naprawdę dobrze opracowano miks wielokanałowy i dźwięk w sekwencjach muzycznych przyjemnie atakuje ucho przestrzennością (sprawdź bity w klubie - subwoofer daje jak trzeba). Polski dystrybutor postarał się również o dubbing, ale fani najpopularniejszego z białych raperów (a przecież to do nich głównie adresowana jest ta produkcja) chyba nie po to zaopatrzą się w ten krążek DVD... W sekcjach muzycznych i tak zresztą pojawiają się napisy (tłumaczenie momentami zdecydowanie nie przekłada się na amerykańskie rymy). Bardzo udany patent stanowi zestaw materiał pokazujący rzeczywiste raperskie starcia między Eminemem a statystującymi w filmie, prawdziwymi czarnoskórymi freestylowe owcami. Jest ostro. Oprócz tego można też łyknąć teledysk do kawałka "Superman" (dlaczego nie ma innych klipów w tym promujących film?), reportaż z planu (standardowy) i szereg zwiastunów. Naprawdę dobry kąsek dla fanów hip-hopu ☐ [myq]

**Najciekawszy moment:** bitwa finałowa, rzeczywiste bitwy raperskie (dodatki)
**Dodatki:** reportaż z planu, reportaż z prawdziwych raperskich starć Eminema, teledysk, spis kawałków muzycznych z filmu, zwiastuny (także do "Za szybcy, za wściekli", "The Hulk"), opcje DVD-RDM.

**7**




dystrybucja: Universal
reżyseria: Curtis Hanson
występują: Eminem, Kim Basinger, Mekhi Phifer, Brittany Murphy
dźwięk: Dolby Digital 5.1, DTS
gatunek: obyczajowo-muzyczny
czas trwania: 110 min

## CZERWONY SMOK / RED DRAGON



To dość proste... Najpierw było genialne "Milczenie Owiec" łączące w sobie bezpośredniość, odrażającą brutalność z aurą tajemniczości, niedomowień. Później powstał sequel pt. "Hannibal" w którym uwypuklono przede wszystkim tylko pierwszy czynnik (mi się podobało). Następnie stworzono nową wersję historii po raz pierwszy pokazującej dr. Lectere (remake prequela) - "Red Dragon". I tu postawiono na mniej dosadny klimat, więcej niejasności, niedomówień. Tyle tylko, że po części wynikają one z błędów scenariusza, nieumiejętności rozwinięcia pewnych wątków (dlaczego zabójca fascynuje się tytułowym obrazem? Dlaczego gryzie? Co kryje pod manią "przeobrażenia"? Scena z babcią tak naprawdę niewiele wyjaśnia). To wszystko sprawiło, że film zdecydowanie nie dorównuje "Milczeniu Owiec". Z drugiej strony sceny z Hopkinsem mają w sobie siłę, a Edward Norton całkiem nieźle sprawdził się jako agent FBI o nadzwyczajnych zdolnościach psychologicznych. Na plus należy też zaliczyć najlepsze w tym miesiącu wydanie DVD (2 dyski) atakująca widza ciekawym komentarzem (sporo informacji o znaczeniu kolejnych ujęć), ukazaniem tajników kręcenia bardziej złożonych scen charakteryzacji postaci, wreszcie efektami pracy samego reżysera (jego dziennik wideo) czy reportażem o dokonaniach Hopkinsa-Lectera. Warto też zwrócić uwagę na materiał FBI przedstawiający portret psychopatycznego mordercy. Sam obraz przygotowano ciekawe bawiąc się różnym nasyceniem kolorów (np. odpowiednio ciepły lub bardziej mroczny filtr). Polecam więc mimo ewidentnych braków w scenariuszu ☐ [myq]

**Najciekawszy moment:** scena z kawałkami lustra, Hannibal w więzieniu
**Dodatki:** [1 DVD] komentarz twórców, [2 DVD] reportaż o postaci Lectera, zdjęcia z planu, sceny niewykorzystane, reportaż o efektach wizualnych i wybranych scenach, materiał o charakteryzacji, portret seryjnego mordercy, filmiki wideo reżysera, szkice, zwiastuny kinowe, opcje DVD-RDM

**8**




dystrybucja: Universal
reżyseria: Brett Ratner
występują: Anthony Hopkins, Edward Norton, Harvey Keitel, Ralph Fiennes
dźwięk: Dolby Digital 5.1, DTS
gatunek: thriller
czas trwania: 124 min

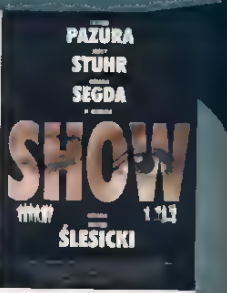
## SHOW / THE SHOW



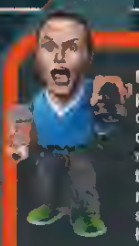
Przepis na polski film? Proszę bardzo: trochę przekleństw, wóda, gołe baby, no i oczywiście Bogusław Linda/Cezary Pazura. Najnowszy obraz Macieja Ślesickiego ("Tato", sitcom "13-sty Posterunek"), zatytułowany "Show" dokładnie spełnia wszystkie te wymogi. W tej kwestii nie ma w nim nic, co wychodziłoby poza swojskie, rodzime standardy: alkohol leje się litrami, wszystkie aktorki miały chyba zakontraktowaną niezwykle psychologiczną sekwencję, zwaną obiegowo "pokazywanie cycków" (jedynie grubą zawinęli w ręcznik - czyżby dla dobra widzów?), dialogi od czasu do czasu wypełniono sympatycznymi zwrotami z słowni... a Czarek jak zwykle odstawia szopkę (co akurat dobrze mu wychodzi). Z drugiej strony starano się trochę odejść od konwencji typowo polskiej komedyjki - czy to przez komputerowy retusz obrazu, ujęcia pokroju kamery "przenikającej" przez karoserię samochodu, czy wreszcie wprowadzenie klimatu rodem z amerykańskiego thrillera (pułapka a'la "Oszukać Przeznaczenie", zamaskowany zabójca rodem z "Krzyku"). I dobrze. Szkoda tylko, że zbyt mocno rzuca się w oczy niezdecydowanie reżysera. Czy jechać po konwencji mrocznego kryminału (na odciętej od świata wyspie ktoś morduje kolejnych ludzi...), czy komedii parodiującej polskiego "Big Brothera" (...którzy są zamknięci w ramach >>reality show<<)? W dodatkach DVD znajdziesz jakieś info do poczytania, ewentualnie teledysk i zwiastuny. Zdecydowanie za mało. W sumie "Show" to film średnio udany (HIV raczej kapa nie z tej ziemi), ale trochę walczy ze schematami... No i Pazura ma kilka niezłych kwestii! ☐ [myq]

**Najciekawszy moment:** casting otwierający film + autoprezentacja Pazury
**Dodatki:** informacje tekstowe o filmie, teledysk, zwiastuny

**6**




dystrybucja: Syrena
reżyseria: Maciej Ślesicki
występują: Cezary Pazura, Dorota Segda, Joanna Pierzak, Jerzy Stuhr
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: komedia/thriller
czas trwania: 120 min



**MYSZAQ:** Witam starogóralskim: "Good morning Polska!". Wakacje lecą pełną parą, pewnie większość z Was ma w planach kolejny raz położeć trochę na plaży (między porannym oberwaniem chmury a wieczornym atakiem komarów), odpoczywając od wszelkiego rodzaju techniki, konsoli i przekazów medialnych... Nie? OK., w takim razie zapraszam do lektury poniższego tekstu - a może akurat uda Ci się znaleźć coś dla siebie (brzmi jak hasło z kobiecego pisemka, nie sądzisz?). (...) SONY zaprezentowało ekskluzywny kombajn z rozszerzonymi opcjami DVD zwany swojsko PSX (i tytuł PSX EXTREME zyskał nowe, dodatkowe znaczenie). Będzie można nagrywać filmy/programy ze stacji telewizyjnych na DVD, ewentualnie twardy dysk! Nieźle. Niech tylko chłopaki zemontują lepszej jakości czytnik, bo ten standardowy wprawdzie nie jest najgorszy jeśli chodzi o konsole, ale w przypadku normalnego (czytaj: kosztującego ładną walizeczkę stuzłotówek) zestawu kino domowego już dawno obowiązują o wiele bardziej precyzyjne, odporne na usterki lasery. Swoją drogą nowy PSX prezentuje się bardzo minimalistycznie, a przez to elegancko. Tak się zastanawiam, czy w przypadku PS3 ekipa z SONY pójdzie w tę stronę, czy odbije w zupełnie przeciwległy biegun - bardziej futurystycznych, odważnych, "rozrywkowych" kształtów. (...) "Terminator 3" wylądował (u nas niebawem) i bynajmniej nie zbiera tragicznych recenzji. Polecam zerknąć do "Newsów", a później wpaść do kina. Nie ma magii poprzednich części, ale mimo to warto... Nasze kino tymczasem zaatakowały nowe "Aniołki Charliego" (początek filmu niezły, wraz z rozwojem fabuły zaczyna brakować jednak spójnej koncepcji, poziom efektowności maleje i na koniec robi się bardzo przeciętnie) oraz "Taxi 3" (jak ktoś lubił poprzednie części, spokojnie może iść) i "Hulk" (kolejny komiks, scenariusz więc od razu można sobie darować; Zielony wygląda nienajgorzej, choć miejscami trochę plastikowo, za to fajnie latają kawałki domów, czołgi, psy...). I to chyba tyle. Jest nieźle, polscy dystrybutorzy nie próżnują (tylko czemu "Equilibrium" wchodzi do nas z taki poślizgiem?), a Al Pacino znowu zagra szefa mafii (w filmie "Don Corneliua"). Yeah!□

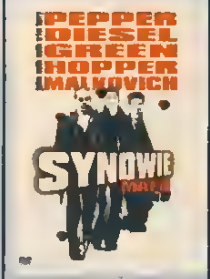
# SYNOWIE MAFII / KNOCKAROUND GUYS

Dobra gangsterska opowiesc ze sprawnie poprowadzoną narracją, bez niepotrzebnego efekciarstwa Tacy własnie są "Synowie Mafii" Kino dla nieco bardziej dojrzałego widza z odrobiną przemocy (no, może trochę więcej niż odrobiną), cynizmu i czarnego humoru Naprawdę przyjemnie się to ogląda Oto Matty Demaret (Barry Popper) próbuje zeleźć pracę, ułożyć sobie życie... Sęk w tym, ze jest synem jednego z mafiosow z Brooklynu (w tej roli Dennis Hopper) Po nieudanych próbach postanewle kontynuować rodzinną tradycję (choć wie, ze nie nadaje się do zabijanie) udowadniając własną przydatność przez dostarczenie torby "brudnych" pieniędzy na odpowiednie spotkanie Do swojej ekipy włącza najlepszych kumpli - eleganckiego Chrisa mało rozgarniętego Johne i wychowanego ne ulicy, twardego Taylora (Vin Diesel po tandetnych "Szybkich i Wściekłych" oraz "xXx" w końcu zagrał coś ciekawszego) Całośc nadzoruje wujek Matty'ego prawa ręka mafijnego bossa - Teddy (John Malcovich jak zawsze w sympetyczne), pełnej ciepła i kwiatków na głowie roli) Kiedy jednak torba ginie ne lotnisku (ne me to jak mieć stalowe nerwy) pojawieją się wsiowi gliniarze i ekipa najaranych bagażowych, trzeba zacząć ostro działać... Wśród dodatków warto zainteresować się komentarzem rezyserów, wyjasniającym jak chłopaki bawili się gangsterskimi konwencjami, lekko przerysowując postacie Z kolei sceny wycięte wypadają mało ciekawe Wydanie DVD prezentuje się zetem dość skromnie (choć np efekty kompresji obrazu są minimalne), niemniej film wart jest obejrzenia.□ [myq]



**Najciekawszy moment:** bojka w barze (Vin Diesel znosi na rzeczy)
**Dodatki:** komentarz rezyserów, sceny niewykorzystane, zwiastun kinowy

**7+**




dystrybucja: Warner Bros. Poland
rezysena: B Koppelman D Levien
występują: Barry Pepper, Vin Diesel, John Malkovich Dennis Hopper, Seth Green
dźwięk: Dolby Digital 5 1
gatunek: akcja
czas trwania: 88 min

# TRANSPORTER / THE TRANSPORTER

Zasady są proste dostarczyć ładunek z punktu A do B Nie pytać dla kogo przewozi się ładunek. Nie sprewdzać co jest ładunkiem Nigdy nie zmieniać warunków umowy Zawsze zgarnąć zapłatę Zapomnieć Tak funkcjonuje Transporter Zasady mają jednak to do siebie, ze kiedyś przyjdzie je złamać Dla bytego komandosa, Franka Martina (w tej roli Jason Stahem, znany ze świetnej roli promotora nielegalnych walk w "Przekręcie") taki moment nadchodzi kiedy zagląda do przewozonej torby znajdując w środku zgrabną Azjatkę... Nad scenariuszem "Transportera" czuwał Luc Besson (pościg z policją a'la "Taxi" to jego wizytówka), niemniej reżyserią zajął się japoński spec o sztuk walki. I widać to w dwóch aspektach 1> rozwoj wydarzeń w filmie, relacje między bohaterami to typowo japońskie naiwne komiksowe podejscie (ot bywa naprawdę głupawo) 2> sekwencje pojedynków mają ogromny dynamizm, solidnie ciesząc złożonością i pomysłowością Sam musisz zadecydować czy pierwszy punkt Cię nie odepchnie, a drugi zdoła przy tym filmie przytrzymać Mnie zdołał Tak samo zresztą, jak całkiem sprawnie opracowane dodatki, przedstawiające kilka sekwencji kaskaderskich, czy komentarz Stahama (przypakował nieco kolezka, do tego popracował nad choreografią, nie co zwiększ dwagę podczas walki w autobusie), a nawet Bessona (facet czuwał nad całością, tłumacząc jak co ma wyglądać) Efektowne, choć odmóżdżone kino akcji. Do tego całkiem fachowo wydane - ostry, dobrze nasycony obraz, solidnie wykorzystana wielokanałowość □ [myq]



**Najciekawszy moment:** sekwencja pojedynku wewnątrz autobusu i w smarze
**Dodatki:** komentarz producenta (Luc Besson) i głównego aktora (Jason Statham), ujęcia niewykorzystane, reportaz odsłaniający tajniki niektorych scen, zwiastun

**7-**




dystrybucja: Imperial
rezysena: Corey Yuan
występują: Jason Statham, Qi Shu, Matt Schulze, Francois Berleand
dźwięk: Dolby Digital 5 1
gatunek: akcja
czas trwania: 92 minut

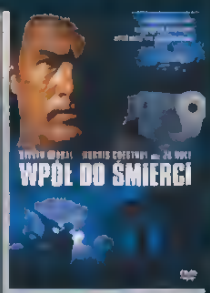
# WPÓŁ DO ŚMIERCI / HALF PAST DEAD

Z hitmu na film Steven "umiem wszystko" Seagal grywa coraz bardziej inteligentne role Tym razem postanowił wcielić się w kolezkę imieniem Sasza, będącym złodziejem samochodów zza naszej wschodniej granicy Po prostu rewelacja - czy tylko je zauważyłem, ze Seagal to pyzaty, blisko dwumetrowy Indianiec? To jednak nie koniec niespodzianek Jego najlepszym kumplem, a jednocześnie zaufanym człowiekiem rosyjskiej mafii okazuje się czarnoskóry niezbyt wyrośnięty Nick (raper Ja Rule może i w swoich teledyskach jest "real gangsta shit", ale do filmów ekcji po prostu się nie nadaje) Bardzo wiarygodne Tak samo zresztą jak motyw, kiedy chłopaki trafiają do reaktywowanego Alcatraz i ne wstępie, przy wejściu zaczynają swobodnie tłuc strażników A dalej jest jeszcze lepiej - ne więzienie napada banda terrorystów, chyba zbyt często oglądających "Matrixa" (każdy z nich wygląde jak tańsza wersja Neo) Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze motyw z wywrotką złota, nawróconym psychopatą oraz najcięższymi kryminalistami którzy grzecznie słuchają Stevena Ech! "Wpół Do Smierci" to film z gatunku powielemy wszystko co jest teraz modne tyle ze w wydaniu tanim, głupim i bez polotu Nie polecam Nawet poprawnie przygotowane dodatki nie są w stenie uratować tej produkcji O ile reportaz z planu zdjęciowego zmontowano nawet efektownie tak np komentarz rezysere po prostu śmieszy (to była tutaj jakas głębsze koncepcja?) A Steven zaczął terez kręcić w Polsce Hmmm (H kryj się!)□ [myq]



**Najciekawszy moment:** sposob w jaki Ja Rule wysiada z auta, napisy końcowe.)
**Dodatki:** komentarz rezysera, reportaz z planu filmowego, sceny niewykorzystane zwiastun

**4+**




dystrybucja: WarnerBros Poland
rezysena: Don Michael Paul
występują: Steven Seagal Ja Rule, Morris Chestnut Nia Peeples
dźwięk: Dolby Digital 5 1
gatunek: akcja
czas trwania: 95 min

# DVD NEWS

Skoro jestesmy przy temacie Obcych... Prawdopodobnie zdjęcia do zapowiadanego już od ładnych kilku lat filmu "Aliens Vs. Predator" rozpoczną się w październiku tego roku w Pradze! Fabuła stawia na świeżą ścieżkę, nie nawiązując do żadnego z filmów, ani komiksów - oto ekipa naukowców i wojskowych marines rusza na misję, której celem jest schwytanie Predatora. Za przyczyną mającej zwabić tego międzygalaktycznego myśliwego posłużą im jajca Obcych. Jak bardzo ryzykowny jest ten pomysł - dość szybko i w okolicznościach rozrywanych gardeł przekonuje się cały zespół... Mordercze starcie rozegra się pośród śniegów bieguna polarnego, co ma stanowić odmianę od industrialnych klimatów z (znanych z "Obcego") czy Dżungli ("Predator") (HIV: czyżby nawiązanie do "The Thing"?). Martwi mnie trochę osoba scenarzysty i reżysera, a mianowicie Paula W. Andersona, bo choć jego "Ukryty wymiar" był naprawdę niezły, to już "Resident Evil" zdecydowanie nakazy do kina drugiego gatunku... W końcu "Alien Vs. Predator" ma potencjał na naprawdę rewelacyjne widowisko akcji, a nie poprawnej, lecz drugorzędnej jatki. Miejmy nadzieję, że Anderson zdaje sobie z tego sprawę. [myq]

Jak dla mnie bardzo dobra wiadomość - Guy Ritchie zajął się pisaniem scenariusza do kontynuacji świetnego "Przekrętu". Trwają też negocjacje z Bradem Pittem, który wyraził chęć wzięcia udziału w tej produkcji. Jeśli sequel będzie trzymał tempo narracji i jakość dialogów znanych z pierwowzoru, to szykuje się naprawdę udana, gangsterska komedia... [myq]

Kolejna gra, która ma doczekać się swojego szerokoekranowego odpowiednika. Film oparty o zakończoną mordobicia "Dead or Alive" ma mieć swoją premierę na Gwiazdkę roku 2004, wspierając tym samym pojawienie się w zbliżonym czasie czwartej części gry. Scenariusz pisze J. Lawton ("Liberator", "W Potrzasku"), który wraz z wyreżyserowanym już wcześniej P. Andersonem (tutaj w roli producenta) określa całe przedsięwzięcie jako kino sztuk walki z dużym udziałem kobiet (a'la "Aniołki Charliego"). Cóż... Nie będzie ambitnie, ale może chociaż efektownie? [myq]

Materiały do "Kącika DVD" udostępnili także:

CENTRUM
www.videodvd.pl

# POCKET

GAME BOY ADVANCE • SONY PSP • MOBILE • N-GAGE • INNE

## granie na małym ekranie!

Wydawać by się mogło, ze w dwa miesiące po E3, w środku (w ostatnich latach mniej dającego się we znaki) sezonu ogórkowego wydawcy nie zdołają nas niczym zaskoczyć O ile sytuacja na rynku konsol stacjonarnych zdaje się to potwierdzać (cisza przed burzą?), tak systemy przenośne wciąż zyskują na popularności Lato, upały, wyjazdy... kto siedziałby w dusznym pokoju przed rozgrzanym TV, gdy można zaszyć się gdzies pod drzewem z konsolą, palmtopem (na który to system oficjalnie wydano takie gry, jak "Age of Empires", "Sim City 3000" czy nie różniący się od oryginału TOMB RAIDER) lub podłączonym do Netu notebookiem, gdzies pod drzewem nad jeziorem? Zachęcająca wizja, której jednak nie polecałbym wprowadzać w życie (wysoka aktywność kumpli Jawora) Kilka nieprzewidzianych czynników sprawiło, ze nie udało nam się przeprowadzić zapowiedzianego miesiąc temu przeglądu gier na komórki, który w tej sytuacji pojawić się powinien w następnym wydaniu "Kącika ..." Prawdziwy przełom dokona się jednak dopiero na początku ostatniego kwartału, kiedy to w sprzedazy pojawić powinien się N-Gage - oby cena była jak najniższa (sugestię kieruję przede wszystkim do operatorów) Wszelkie uwagi, pytania odnośnie "Kącika ..." ślijcie na adres kilu@psxextreme.pl Do następnego!□

### GAME BOY ADVANCE
### PIGUŁA - KRÓTKO I NA TEMAT

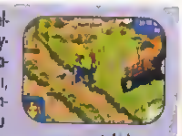
Od marcowej premiery w USA nabywców znalazło przeszło milion egzemplarzy GBA SP Z tej okazji NINTENDO of America przygotowało konsolki w dwóch nowych kolorach Onyx (znany juz reszcie swiata jako czarny) i Flame (metaliczny czerwony) Obo systemy dostępne będą od 8 września Nieco później, bo 24 października dwa nowe kolory GBA SP dostanie również Europa, w której sprzedało się łącznie 6,5 mln egzemplarzy (obecnego na naszym rynku od ponad 2 lat) GBA i GBA SP Pierwszym z nich będzie wspomniany juz Flame, drugim - Arctic Blue (foto) Konsolki dostępne będą w standardowej cenie, a więc odpowiednio 99 USD i ok 135 euro GBA SP w nowym kolorze dostanie tez Japonia Jasnoniebieski Mono Blue, podobnie, jak wczesniej wypuszczony przy okazji premiery FINAL FANTASY TACTICS Pearl White, sprzedawany będzie wyłącznie w komplecie z pokrowcem i grą SEIKEN DENSETSU (u nas SWORD OF MANA) Wyprodukowany w limitowanej serii zestaw dostępny będzie od 29 sierpnia w cenie 18,300 jenów (ok. 600 zł) Od niedawna Japończycy nabyc tez mogą dwukolorowego, czerwono-czarnego GBA SP sprzedawanego w komplecie z grą BOKTAI Warto dodac, ze od premiery pierwszego GameBoya w 1989 roku na całym swiecie sprzedało się ponad 150 milionow egzemplarzy "grawego chłopca" [kilu]



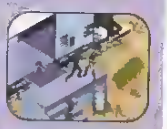
Znudził Ci się wygląd Twojego GBA, o nie chcesz kupowac nowej konsoli? Żaden problem - no stronie www.gbamod.com pojawiły się ostatnio skiny do GBA i GBA SP Są to winylowe, bardzo trwałe naklejki, wykonone w tej samej technice, co sprzedawane swego czasu także w Polsce skorki dla PSX W chwili obecnej dostępnych jest ponad 60 różnych wzorów (no pisy, symbole, oklejmy przypominające drewno bądz skorę np lamparta, motywy z anime..), jednak ich liczba ciągle wzrosta Cena nie wydaje się zbyt wygorowana - 5 USD (ok. 20 zł) za sztukę lub tonej przy zakupie większej ilosci [kilu]



LOTR. RETURN OF THE KING to przygotowywany przez GRIPTONITE GAMES (kieszonkowy oddział AMAZE ENT.) diablopodobny action RPG na konwie planowanej na koniec listopada ekranizacji ostatniej części trylogii Tolkiena Gra oferowac będzie 6 (plus dwie ukryte) postaci do wyboru, 120 map z oddzielnymi ścieżkami dla każdego z bohaterow, niezliczoną ilość przedmiotow z możliwością wymiany przez kabel LINK, wysokie AI (przez dużą część gry naszemu bohaterowi towarzyszyc będzie postac kontrolowana przez konsolę), tryb Co operative i możliwosc sieciowania z GoCkową wersją LOTR Premiera - 30 listopada (USA) [kilu]



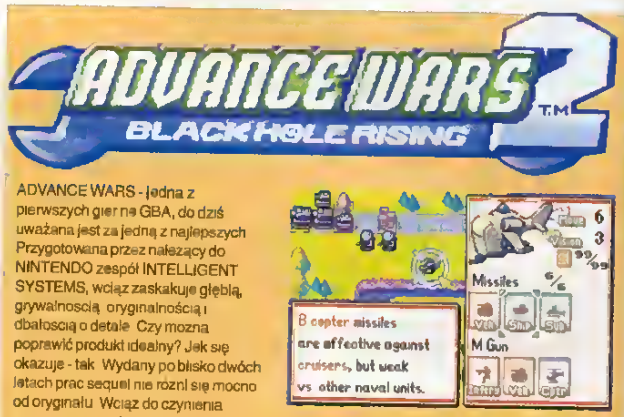
W grudniu natomiast ukazać ma się THE SIMS BUSTIN' OUT, kolejna juz (i pierwsza na przenosnych systemach) odsłona kultowego w pewnych kręgach "symulatora gospodarstwa domowego". W nowym THE SIMS tradycyjnie juz Gracz wcieli się w rolę młodego, usamodzielniającego się Sima, który wykonując kolejne zadania nabywo nowe umiejętności, pomocne w dalszej egzystencji w wirtualnym miasteczku Naszą postac, opisano kilkoma parametrami (głód, zmęczenie, higiena...), zarabia na siebie, naprawia usterki w domu czy imprezuje, o jej styl zycia zalezy od Gracza. To właśnie swobodo i (w pewnym sensie) realizm sprawiają, ze seria cieszy się tak ogromną popularnością O tym, czy kieszonkawa, udrakcyjniona mini gromi, odsłona Simsow powtarzy sukces pierwowzoru przekonamy się juz w grudniu, kiedy to na rynek trafią rownolegle współpracujące ze sobą wersje dla GBA i GCN [kilu]



JAMES BOND 007 EVERYTHING OR NOTHING bazuje na najnowszej części przygod słynnego superagenta Gra, choc po wstępna równoległe z wersją na duze platformy i opowiadająco tę samą historię, oferowoc będzie zupełnie inne, przygotowane specjalnie z myślą o GBA misje Tym razem nie będzie to tez trójwymiarowy FPS, lecz dwuwymiarowo gra akcji z grafiką w rzucie izometrycznym - czyżby autorzy zrozumieli, ze zapewnienie jak najotrokcyjneijszej oprowy nie jest jedyną drogą do stwarzenio dobrej gry? Jak by nie było grafiko w 007 EON prezentuje się całkiem niezle, sprowdzic powinien się tez sposób rozgrywki - skradaj się, oszczędzaj amunicję i eliminuj przeciwnikow - ktory jednak nie oferuje nic, czego nie widzielibysmy wczesniej w podobnych produkcjach (może zo wyjątkiem bandowskich godzetow) - ot, rzemieslnicza robota Gro posiadoc mo tryb Multiplayer, będzie też możliwosc korzystania z GBA jako dodatkowego godzelu w wersji przeznoczonej dlo GCN Premiero w USA - listopad [kilu]



Ciekawiej od nowgo Bondo prezentuje się drugo juz na GBA część MEDAL OF HONOR, kontynuacjo doskonałej serii z PSX i jednocześnie jednej z najgorszych gier na Advance'a (oceno w PE "1+"). Nowo gro, choc dwuwymiarowa, przypominająca raczej COMMANDO niz MOH, posiadoc ma wszystkie elementy, ktore zadecydowały o sukcesie pierwowzoru, podane w bardziej przystępnej, skondensowanej formie Autorzy wyszli z założenio, ze największą zaletą przenosnych konsol jest "notychmiastowość", dlatego też w nowym MOH nacisk położony zostanie na dynamiczną akcję Przez większość czasu obserwujemy naszego bohatera, Joke'o Murphy'ego z gory, biegającego z wyrzutnią rokiet, strzelbą, używającego granatow czy (okazjonalnie) siedzącego za steromi czołgu, w grze znajdą się tez jednak plansze wymagające bardziej taktycznego podejscia, jak rownież sceny zywcem wyjęte z Ouck Hunt ("celownicze") Podobnie jak




ADVANCE WARS - jedna z pierwszych gier na GBA, do dziś uważana jest za jedną z najlepszych Przygotowana przez należący do NINTENDO zespół INTELLIGENT SYSTEMS, wciąz zaskakuje głębią, grywalnoscią oryginalnością i dbałoscią o detale Czy można poprawić produkt idealny? Jak się okazuje - tak Wydany po blisko dwóch latach prac sequel nie różni się mocno od oryginału Wciąz do czynienia mamy ze strategią turową, bardzo rozbudowaną, ale jednocześnie przystępną z przyjaznym interfejsem i przejrzystą grafiką Gracz, wcielając się w jedną z charakterystycznych postaci (CO) dowodzi jednostkami, przejmuje budynki buduje zarządza, planuje, atakuje, na lądzie, w powietrzu, na wodzie w słońcu lub podczas ulewy Zrób ruch. Przewieź jednostki na drugą stronę rzeki Przejmij budynek, kup nowy czołg wyślij Recona na zwiady Przeciwnik? Użyj działa... o ile nie zniszczył go nalot Idziemy dalej - przez góry tu nas nie dosięgną Byle nie padało Wrógi Wysunął się... dlaczego teraz, gdy konczy się paliwo?! A zaopatrzenie, amunicja? Uff koniec tury - był azyszy, lecz zabrakło zasięgu Brzmi chaotycznie? Być moza, lecz nie sposób opisać w kilku słowach tego, czego sama gra uczy podczas wykradających kilka godzin z życiorysu misji treningowych A to dopiero początek zabawy! Oprócz głównego trybu - rozbudowanej kampanii - AW2 zawiera tryb




Skirmish (pojedyncze potyczki przeciw nawet kilku teamom jednocześnie) "sklep", w którym kupić mozemy m in nowe mapy a takze złozony edytor tych ostatnich, z możliwością zapisanie lub wysłanie gotowej mapy do innego egzemplarza gry Jest tez oczywiście, Multiplayer z możliwością zabawy zarówno po LINKu jak i na jednej konsolce Czym jest ADVANCE WARS 2? Nie jest to sequel w dosłownym znaczeniu, raczej expansion pack dodatek rozwinięcie... róża bez kolców? Może inaczej - najlepsza gre na GBA Howgh □ [kilu]



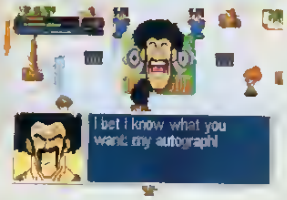
GAME BOY ADVANCE WERDYKT INTELLIGENTS. STRATEGIA

8 9 10 **9+**

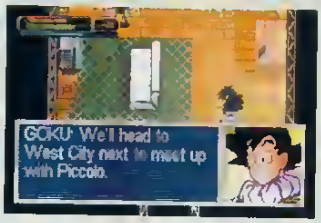
Więcej tego samego

1-4 GRACZY (S. M)

# DRAGON BALL Z THE LEGACY OF GOKU II




Gdy kilka lat temu telewizja RTL7 rozpoczęła emisję "Dragon Ball", nikt nie przypuszczał, że kilkanaście miesięcy później serial bazujący na mandze Akiry Toriyamy (którego kreską inspirował się Cysio) rysowanej w latach 1989 - 1995 zrobi taką furorę na całym świecie filmy, figurki, naklejki, karty z postaciami z mangi, gadżety dołączane do chrupek nie mogło zabraknąć i gry. Pierwsza część DRAGON BALL Z: THE LEGACY OF GOKU, mimo że mocno przeciętna (żeby nie powiedzieć kiepska) sprzedała się na całym świecie w ilości ponad 700 tys egzemplarzy, co jest niespotykane nawet jak na produkt korzystający z takiej licencji (i co pokazuje, że większość odbiorców kupując grę kieruje się wyłącznie tytułem). Sequel choć przygotowany "na szybko", jest lepszy od poprzedniczki w każdym aspekcie - lepsza oprawa (choć wciąż nie uświadczymy motywów muzycznych czy sampli z serialu), wygodniejszy interfejs, lepiej oddany klimat mangi, ciekawiej przedstawiona fabuła. Gra kontynuuje historię rozpoczętą w pierwszej części DBZ: TLOG i opowiada o losach naszych przyjaciół od chwili powrotu Goku na Ziemię do... o tym zresztą przekonacie się sami. TLOG2, jak już pewnie zdążyliście zauważyć, należy do gatunku jRPG, podobnie jak ZELDA pełen jest jednak elementów zręcznościowych (głównie walki z przeciwnikami i bossami). Podobnie jak w innych RPG kluczowym obok fabuły elementem jest rozwój bohatera, co w przypadku tej gry jest istotne o tyle, że Gracz podczas swojej przygody wcieli się w pięć różnych postaci, z których każda dysponować będzie własnymi subquestami rozwijającymi niedopowiedziane w anime wątki. Gra pełna jest zresztą smaczków i nawiązań, co jednak docenią tylko prawdziwi fani DB, do których kierowany jest opisywany produkt. Pozostali (w szczególności fani RPG) niech lepiej trzymają się od TLOG2 z daleka, gdyż prawdopodobnie nie znajdą tu nic dla siebie □ [kilu]




PS. Ocena wystawiona jest z punktu widzenia fana sensu, pozostali mogą odjąć jedno "oczko"



GAME BOY ADVANCE WERDYKT — ATARI — RPG

7 7 8 — **8**

Świetnie oddana realia DBZ | wyłącznie dla fanów sensu | 1 GRACZ

# STUNTMAN




Wydany na PS2 kilkanaście miesięcy temu STUNTMAN - dzieło grupy REFLECTIONS, odpowiedzialnej za DESTRUCTION DERBY I świetnego DRIVERa - jeszcze zanim się ukazał postrzegany był jako megahit, kolejny przeboj zasłużonego teamu. W dużej mierze było to zasługą "delikatnie podretuszowanych" screenów, wypuszczonych przez zbyt ambitnego developera, który najwyraźniej przesadził z wiarą w swoje umiejętności. Wydana gra, choć bardzo dobra, posiadała wiele niedoróbek (strasznie nierówna grafika, framerate na poziomie kilkunastu FPS), przez które (szczególnie w obliczu wcześniejszych obietnic) oceniona została bardzo krytycznie. Pomysł jednak się sprawdził, a ATARI, dysponujące wydajnym, użytym w V-RALLY 3 silnikiem i zdolnymi developerami (para VELEZ i DUBAIL) postanowiło przenieść grę na GBA. Biorąc pod uwagę możliwości platformy, konwersja STUNTMANa wypada lepiej niż pierwowzór: grafika wyciska z konsoli siodme poty, framerate utrzymuje się na zadowalającym poziomie, nie ucierpiała także grywalność. STUNTMAN jest jedną z bardziej oryginalnych samochodówek ostatnich lat. Wcielamy się w nim w rolę tytułowego kaskadera, realizującego szalone pomysły reżysera filmowego. Każdy pojedynczy przejazd (a jest ich w grze kilkadziesiąt) składa się z serii następujących po sobie akcji, np. przejazd przed pędzącym pociągiem, rozwalenie blokady, wyskok ze stojącej przy drodze rampy, zdążenie przed walącymi się kominami, pościg za helikopterem etc. O ile na początku nie jest trudno ukończyć scenę z wynikiem 100%, tak już mniej więcej w trzecim filmie daje się odczuć, że gra jest trudniejsza niż na PS2. Nie brakuje jednak motywacji - dobre wyniki otwierają nam dostęp do dodatkowych zadań i multiplayerowych aren, a zarobiona podczas kręcenia filmu pieniądze umożliwiają zakup nowych pojazdów. Czy STUNTMAN czymś zaskakuje? Oprawą i pomysłem - z pewnością. Nie jest to jednak tytuł dla każdego. Prawdziwą głębię odkryją w nim tylko Gracze lubiący szlifować swoje umiejętności do granic możliwości, pozostali mogą się zniechęcić □ [kilu]






GAME BOY ADVANCE WERDYKT — ATARI SAMOCHODÓWKA

9 7 8 — **8**

wymagający | może frustrować | 1-2 GRACZY (M)

# ludzie listy piszą

"[...] Dorwałem na Allegro METROID FUSION, w którym po kilku tygodniach zaczęły same znikać zapisy. Co może być przyczyną? [...]" Dori, e-mail

Przyczyna wynika z faktu, iż gra, którą kupiłeś, jest piracką podróbką, w której wyczerpała się bateria podtrzymująca pamięć odpowiedzialną za Save'y. Niestety, doskonała większość sprzedawanych na Allegro, a także część dostępnych w sklepie gier to chińskie podróbki, rożniące się od oryginału zaledwie kilkoma detalami. Piracki cart, podobnie jak oryginał opatrzony jest napisami "Patend Pending" i "Made in Japan", wykonany jest z podobnego tworzywa, stąd często sami sprzedawcy nie wiedzą, czym handlują. Jak więc rozpoznać podróbkę?

oprócz samej (zazwyczaj wielojęzycznej) instrukcji, pudełka z oryginałem zawiera często materiały promocyjne i dodatki, podczas gdy w przypadku pirata zawartość pudełka ogranicza się do kilkustronicowej broszurki (sprzedawcy często tłumaczą się tym, iż gra pochodzi z USA).

piracie wersje często posiadają plombę, której nie mają oficjalne produkty NINTENDO.

- oryginał posiada matową etykietę (naklejkę), na której wytłoczony jest dwucyfrowy numer (foto)
- w przypadku oryginału nad złotymi stykami (slot) zazwyczaj widoczny jest biały napis "NINTENDO" (foto)
- logo "Game Boy Advance" różni się w obu wersjach (foto)



# GAME BOY ADVANCE
## PIGUŁA - KRÓTKO I NA TEMAT

Inne gry EA, nowy MOH: korzystać będzie z możliwości kabla GBA GCN, który tym razem zmieni naszą konsolkę w radar w MOH: RISING SUN (GCN). Miłym dodatkiem ma być też tryb Cooperative. Gra ukaże się pod koniec listopada. [kilu]



Internetowy sklep www.lik-sang.com (ten sam, który już nie raz oskarżany był przez producentów konsol o sprzedawanie nielegalnych z ich punktu widzenia modchipów i urządzeń do backupowania gier) poszerzył swoją ofertę o serię interesujących gadżetów, przygotowanych z myślą o GBA SP. Pierwszym z nich jest kosztujący niespełna 240 zł TV Tuner Adapter, przekształcający naszą konsolkę w telewizor. Urządzenie wyposażone jest w teleskopową antenę, wejście antenowe i A/V, głośnik i gniazdo na słuchawki, a zastosowana w nim elektronika pozwala na zapisanie w pamięci do 99 kanałów. Oprócz telewizora dostępne są też trzy przystawki zmieniające GameBoya w uniwersalny monitor: podstawowa (tanszy od Tunera o 40 zł A&V Displayer), wyposażona jest jedynie w wejście A/V, gniazdo słuchawkowe i stereofoniczne głośniki. Droższe wersje oferują dodatkowo bezprzewodowy nadajnik o zasięgu do 50 m (ok. 280 zł) lub nadajnik wyposażony dodatkowo w kolorową kamerę i mikrofon (ok. 360 zł). Niestety, każde z urządzeń zdolne jest do odbioru sygnału tylko w jednym systemie (PAL lub NTSC). [kilu]



Chinscy producenci skutecznie zamykają usta wszystkim, którzy narzekali na sposób, w jaki NINTENDO rozwiązało problem zasilania w GBA SP. Do dostępnych już od jakiegoś czasu wymiennych akumulatorków o zwiększonej pojemności (50 - 120 zł) i kabli umożliwiających ładowanie konsoli przy pomocy wyposażonego w złącze USB PC lub notebooka (ok. 20 zł), dołączyła właśnie przystawka pozwalająca na "napełnienie" akumulatorka GBA przy pomocy... baterii 9V. Wg zapewnień producenta 2,5 godziny ładowania pozwolą na ponad 6h zabawy. Cena urządzenia nie jest znana. [kilu]



Znana z produkcji Freeloadera i przystawek Action Replay, firma Datel przygotowała z myślą o posiadaczach GBA urządzenie, którego nazwa mówi chyba wszystko - Advanced Music Player. Wbrew pozorom "Advanced" nie ma żadnego związku z (bardzo ograniczonymi) możliwościami gadżetu, który pod tym względem nie dorasta do pięt droższemu Music Recorderowi od Kemco. Współpracująca także z SP przystawka wielkości carta z grą dla GBC zmienia naszą konsolkę w bardzo prosty odtwarzacz MP3. Urządzenie wyposażone jest w pamięć flash o pojemności 64MB, wystarczającej na zgranie jednego albumu w przyzwoitej jakości, oferuje też przejrzysty interfejs graficzny i możliwość przesyłania muzyki między dwoma konsolami (kabel LINK). Na tym niestety kończą się zalety Music Playera - jakość dźwięku generowanego przez przystawkę jest co najwyżej przeciętna, samo urządzenie zaś nie pozwala na zapisanie muzyki z dynamicznie zmieniającym się bitrate (VBR). Także dołączane oprogramowanie pozostawia wiele do życzenia. Zachęcająca jest jedynie cena - poniżej 180 zł (USA). [kilu]



EMPIRE INTERACTIVE zademonstrowało pierwsze screeny z przygotowywanej od niemal roku gry opartej na amerykańskim serialu sensacyjnym z lat 70. STARSKY & HUTCH. Kieszonkową wersję S&H napiątwej przyrównać do DRIVERa - tu również jeździmy po tętniącym życiem mieście (10 mil kw., ponad 150 mil dróg) i wypełniamy kolejne, nawiązujące do scen z serialu misje. Ciekawostką ma być tryb Cooperative, w którym jeden z Graczy prowadzi auto jako Starsky, podczas gdy drugi, wcielając się w Hutcha eliminuje przeciwników przy pomocy magnum. Premiera w Europie - wrzesień (HIV recenzja "dużej" wersji w bieżącym numerze PE). [kilu]

SNK po ogłoszeniu bankructwa, wchłonięte przez PLAYMORE (znane dziś jako SNK PLAYMORE) ujawniło datę premiery konwersji jednej ze swoich najbardziej znanych, automatowych gier na GBA. Kieszonkowa wersja METAL SLUG ukaże się w Japonii już 26 września. [kilu]

FINAL FANTASY III być może trafi na GBA. Wbrew wcześniejszym pogłoskom o zaprzestaniu prac nad konwersją, gra prawdopodobnie zostanie wydana najpierw na WanderSwana (wyłącznie Japonia), a następnie, jeśli sprzedaż będzie zadowalająca, także na konsolkę NINTENDO. [kilu]



# Kącik RPG 42

star@psxextreme.pl

Czy ospę można porównać do RPG? W sumie z dnia na dzień zmieniają się statystyki chorego, tj. przybywa mu "pryszczy", musi on również ostro walczyć z chęcią podrapania się w swędzące miejsca, a doświadczenie uzyskane po przebytej chorobie pozwala mu na uzyskanie statusu "ospa immunity". Nie powiem jednak, że mi się to podobało, a nawet wprost przeciwnie - nikomu nie życzę podobnych katuszy. Oczywiście bynajmniej nie wyglądam teraz, jak na załączonym obok zdjęciu, chociaż podobno taki wygląd mam przybrać za około 5 lat dalszych zmagań z eRPeGami. Brrr! Te gry muszą działać naprawdę destruktywnie:) Póki co jestem dobrej myśli, chociaż nowe pozycje z tego gatunku, zwłaszcza w tym miesiącu, nie napawają zbytnim optymizmem. A w tym "Kąciku..." czekają na Was głównie stałe pozycje oraz kolejna porcja oczekiwanego stuffu z KINGDOM HEARTS, w przyszłym zaś numerze zamierzam szerzej poruszyć temat przyszłości jRPG, co sygnalizuje pierwszy w tym względzie list. Aha, parę osób wierciło mi dziurę w brzuchu, abym zorganizował eRPeGowe stanowisko na czwartym EP, więc postaram się spełnić tę prośbę, z tym jednak zastrzeżeniem, że ewentualne konkursy wymyślane będą dopiero na miejscu, tak więc wszelkie pomysły mile widziane.□

## KONKURSY

Muszę przyznać, że niezle Wam idzie wynajdywanie coraz to nowych kategorii do Panteonu, jak również pobijanie totalnie wyzyłowanych rekordów, ktorych w tym miesiącu zamierzałbym więcej, lecz muszę jakoś ograniczać rozdawanie Memorek, bo Aneta strasznie się wkurza:) Przy okazji chciałbym uspokoić tych wszystkich, ktorzy nie mogą się doczekać bądź swojego wyniku w Notowaniach lub Panteonie, bądź odesłania Memorki lub kasety - u mnie nic nie ginie, ewentualnie zostaje "chwilowa przetrzymane" w celu zgromadzenia większej ilosci (lubię działać hurtowo:) Bez obaw

### NOTOWANIA

**VAGRANT STORY - CHAINS**
**Jarosław "Yaro" Kubik z Zawiercia ..... 150**

**FINAL FANTASY X - WYNIK MECZU BLITZBALL**
**Paweł Simiela z Katowic ..... 21:0**

### PANTEON GWIAZD

W tym miesiącu cztery wpisy, choc tylko od dwoch osob, ktore w dodatku musiały się "podzielić" osiągnięciami z pierwszego "Fajnala" (jaka ze przysłali je w tym samym czasie) Gratulacje zwłaszcza dla Dawida za cierpliwość w "nabijaniu" (pod dla Ciebie, mam tylko nadzieję, że nie "czitowałes":), przy okazji zas proponuję nową kategorię (pomysł by Moralio) do FF7, ktorą jest maksymalne dopakowanie Death Penalty Vincenta (aby zadawało 9 999 damage) Przy okazji chciałbym wyjasnić, że na będzie nowych wpisow na rekord w pokonaniu postaci w "siodemce", gdyż pierwszy zapisany rezultat (3 postacie z max parametrami) w zupełnosci wystarczy i nie ma znaczenia, czy ktos przyśle 4, 5 czy też wszystkie tak dopakowane (zwłaszcza ze kandydatow byłaby co najmniej kilkunastu) Howgh! Aha dwoch delikwentów wspięło się na filar FFX

**Kto: Dawid Traczykowski z Łodzi**
**Gra 1: FINAL FANTASY 7**
**Osiągnięcie: przekroczenie granicy 999.999.999 zdobytych Gil (HAKD?)**
**Gra 2: FINAL FANTASY 9**
**Osiągnięcie: osiągnięcie maksymalnej ilości punktow doswiadczenia (9.999.999) wszystkimi postaciami (MEDIUM)**
**Gra 3: FINAL FANTASY 1**
**Osiągnięcie: odkrycie wszystkich przedmiotow w grze (100% Collection) (MEDIUM)**

**Kto: Damian "True Baba" Jakimczuk from Dukla City**
**Gra: FINAL FANTASY 1**
**Osiągnięcie: uzyskanie maksymalnego (50) poziomu doświadczenia wszystkimi postaciami (MEDIUM?)**

**Filar FFX**
**Paweł Galas z Warszawy**
**Michał Przepiorkawski z Warszawy**

## NAGRODY

Nagrody w tym miesiącu otrzymują

Michał Boduch z Pyskowic, Jarosław Kubik z Zawiercia, Paweł Simiela z Katowic, Łukasz Moskwa z Zawiercia, Artur Cwiguń z Santoczna, Damian Jakimczuk z Dukli, Marcin Siudak z Kielc, Dawid Traczykowski

## MORROWIND QUESTS

Tym razem questy pochodzą od Łukasza Moskwy z Zawiercia (Memorka w nagrodę)

**Miejsce:** Seyda Neen
**Zleceniodawca:** Hrissko Flat-Foo
**Zadanie:** Znalezc kryjowkę Fargotha i odzyskac pozyczane pieniądze
Trzeba isc wieczorem na szczyt latarni i obserwowac Fargotha podejdzie on do pnia w bojorku, gdzie własnie jest jego skrytka.
**Nagroda:** 100 sztuk złata + rzeczy z kryjowki

**Miejsce:** Seyda Neen
**Zleceniodawca:** Socucius Ergali (w biurze) oraz Thavere
**Zadanie:** Na północny zachod od miasteczka leży ciała poborcy podatkowego Gdy wezmiemy ze sobą jego rzeczy, Socucius Ergali zleca nam odnalezienie zabojcy (tylko w wypadku, gdy powiemy ze poborca miał pieniądze przy sobie) Mordercę znalezc można przy pomocy spisu poborcy, a jest nim Foryn Gilmith (mieszka w jednej z chat) Przy okazji dawiemy się, ze poborca był znajomym mieszkającej w latarni Thavere, ktora poprosi nas o oddanie pierścienia (Processus' Ring)
**Nagroda:** za ubicie mordercy 500 sztuk złata, za pierscien 2 Standard Restore Health Potion

**Miejsce:** Ebonheart
**Zleceniodawca:** Llaalam Oredil oraz J'Zhirr
**Zadanie:** W Grand Council Chambers w Ebonheart Llaalamo Oredil zleca nam dostarczenie przesyłki dla J'Zhirra w East Empire Company Mall (tez w Ebonheart) Po dostarczeniu przesyłki dostaniemy list dla Llaalamo Oredilo
**Nagroda:** 75 sztuk złata

**Miejsce:** Balmora
**Zleceniodawca:** Ernil (w sumie to trup)
**Zadanie:** Obok drogi z Caldery do Balmory leży ciała Ernila (pod skałą) Znajdujemy przy nim fajkę skoomy (skromna pipe), ktora należy zaniesc Tsiyr w Balmarze (trzeba się do niej włamac i z nią pogodac)
**Nagroda:** 50 sztuk złota

**Miejsce:** pomiędzy Seyda Neen a Nla Oad
**Zleceniodawca:** Nevrasa Dalor
**Zadanie:** Zaprowadzic ją do kapliczki na Fields of Kummu
**Nagroda:** 150 sztuk złata

**Miejsce:** koło Ald'Ruhn
**Zleceniodawca:** Viatrix Petili
**Zadanie:** Zaprowadzić ją do kaplicy za Ghostgate (jest kawałek za bramą bokiem po prawej)
**Nagroda:** 100 sztuk złata

**Miejsce:** Telvanni Contan w Vivec
**Zleceniodawca:** Audenion Valius
**Zadanie:** Należy wybic wszystkie szczury z sypialni zleceniodawcy i te z kanałow pod jego mieszkaniem



## LISTY

**NURY I WYNURY NA TEMAT FFVII**
(zachowana oryginalną pisownię)

Na tero się zaprawiłem winem w kartonie, hep! Kwestio RPG?? Ktoż nie grał w FFVII (jest taki azbestowy ryj?), wtedy nie wiedziało się zupełnie, co jest grane (zupełnie jak jo tero, jeszcze łyczka ^_^) Nie dało się odejsc od padziko nic tylko grotes, grotes, grotes (powtarzam się -_-) Co ta gra miała w sobie?? Wspaniołą fabułę eeee jes!! Fantestyczny przeskak w 3D po raz pierwszy w historii FF yyyy acha!! To jak tero, gdy się słucho wypowiadanych kwestyji w FFX i się wykrzywia ryja ze zdziwienie Ale czym zaskarbiła sobie nasze serca?? Buuuee (przeproszom) nie wiem (zamroczenie alkoholowe) A smierc Ariel eeee Aeris jo się na tym popłakołem urp pieeerd!! (ale copi...) Czułem się jak Morduk na testach na inteligencję albo co gorsze jak bym sam na tych tostach był hłe hłe ^_ Moze ta chore (a jakże ^_^) ole czułem się odpowiedzialny za ten świat, czułem nienawisc do Sephiratha z jednoczesnym podziwianiem go hep!! Alba gdy się przepływało statkiem na drugi kantyment!!! i nowy kontyment!! Nie wiem, w dzisiejszych RPG (ktore są masokryczne i w ryj wypos!!) nie czuja już takiego związono z bohaterami, kiedyś podczas ładowania materii na master zasypiołem z podzikiem w rękach Olaczego pije?? Eeee da czega pije?? Momonak musza dokonczyc winka gul gul gul gul buuuue!! WIĘC OREM OBRZYGANEGO RYJA!! TA GRA BYŁA PREKURSOREM OŁA NASTĘPNYCH TAKICH GIER!! A CO SIĘ OKAZAŁO?? ZODNA GRA JUZ TEGO WYCZYNU NIE POWTORZYŁA!! Kwadratowi wydali po niej FFVIII i tak wam powiem Squall mający wszystko i wszystkich w dupie RULA!! Ale ta dolej nie było ta samo!! FFIX może nieporozumienie chociaz typowo baśniowy swiat potrafił się obronić, a Garnet jest kawaii ^_^, FFX mam zapijaczonym zdaniem przywołała a ideoł i klasę VII, by upośc i skręcic kork Ta dolej nie była to samo co wspaniała VII RPG często, gęsto bezlitośnie ściągam no dół do poprzeczki ustawianej przez Finalka VII, a później niejednokrotnie jeszcze w dół, w mroczną ton, toną w marzu zatrocenia Ja poprostu mom chyba klapki no oczach (a pisze, to je sztuko ^_-) i wiecie co? G**** mnie to obchodzi!! FF VII RULA, a inne RPG jakoś mniej RULA!! A opropo FFX 2 o maj gaaaat!! Ta gra zorządzi!! Pawracają profesje a i ponny jakieś takie AUUUU!! No tero myślicie o mnie pewnie tok FFVII był RUŁA dopoki cyck eeee panien z FFX 2 nie zabaczył!! Maze, maze, nie odpowiem!! A tak opropo Rikku to dla mnie rządzi Yuni!! No początku było u mnie ole wiesniera!! Za wysytka przeproszo!! Ale potem gdy skumałem jej osabę to Rikku poszło u mnie krowy dor!! Wiecie ze w wersji japanskiej Tidus nazywo się Tida, co tłumacząc z jap oznacza przypływ!! Jo mu od razu w mojej wersji przemienłem z Tidusa na Tide niech się nazywo tok jak powinien!! A Wakka z jap oznacza fale ^_^ I Oobra jo Morta wracam da konału bzyknąc księżniczkę hłe hłe jebuuuud!! ouuuu!! Lucek pieronie nowalony leżysz na podłodze i przejść nie dosz!!

Mariusz z Gorzowa k/Oświęcimia



**Star:** Hmm... co by tu odrzec? Jak będziecie robic podobną imprezkę, to dajcie mi znać, dobra? A tak na serio, cos tkwi w tym "prekursorstwie" siodmego FINALa, jak rownież maim zdaniem wielu innych gier na PSX'a, co staje się widoczne zwłaszcza po spojrzeniu na RPG pojawiające się na Next-Genach Pamiętając wkroczanie na rynek nowych podgatunków, datychczas egzystujących wyłącznie na "blaszakach" (co okurat uważam za spory postęp), jRPG najwyraźniej przeżywa cos w rodzaju kryzysu formy, o nawet treści Jaka może być tego przyczyna? Zmiana kąta patrzenia na istotę eRPeGow i koncentrowanie się bardziej na aspektach wizualnych, niż marytorycznych? A może gonienie w piętkę w nieustającej chęci tworzenia czegoś nowego, oryginalnego, a w rezultacie zbyt "zamotanego" i negrywalnego? Ciąg dalszy listow i wynurzeń na ten temat za miesiąc

# FINAL FANTASY X - BOSSOWIE

Podczas sprawdzania zamieszczonych już strategii i przeglądania czekającej jeszcze korespondencji okazało się, że najmniej opisów dotyczy bossów z grupy Species Conquest, z których zamieszczonych zostało raptem dwóch (licząc Ironclada poniżej), a ogólnie nie przerobiona została nawet połowa wszystkich przeciwników z Areny! Spore pole do popisu przed Wami, czekam więc na kolejne prace, zaś w tym miesiącu opisy bossów pochodzą od Artura Gwguna z Santoczna, który oczywiście łyka Memorkę.

## IRONCLAD

**HP:** około 2 000 000
Można ukraść: Light Curtain (common), Stamina Tablet (rare)
**Można wygrać:**
1. Przedmioty - HP Sphere (common), Dark Matter (Rare)
2. Ekwipunek - bron z dodatkiem do Strength, zbroje zwiększające HP
**Techniki specjalne:**
Reppageki - kontra zadająca 8-10 tys. damage
Shinryudon - atak na jednego za ok. 11 tys
Bushinzan - atak na wszystkich za 5 do 10 tys jednoczesnie pochłaniający wszystkie MP
**Specjalne odporności:**
wysoka obrona fizyczna i magiczna
**Strategia:**
Ponieważ każdy atak powoduje kontrę, bierzemy do walczącej drużyny jedną osobę odpowiedzialną za leczenie (Yuną bądź Lulu), boss jest ponadto bardzo odporny na czary i Breaki (wchodzi tylko Banishing Blade). Na samym wstępie zakładamy na wszystkich Auto-Life (miłe widziana jest również zbroja z Auto-Phoenixem) i męczymy gościa atakami fizycznymi (Quick Hit) lecząc się co chwilę, do czasu ataku Bushinzan, który pozbawia drużynę MP kanecznych do czarów leczących. Wymieniamy wtedy walczących na innych posiadających pełne paski energii lub uzupełniamy straty przedmiotami. Co jakiś czas warta walki w bossa Slice & Dice oraz Attack Reels, ewentualnie możemy przywołać Yojimbo i płacąc mu po kilka Gil wykończać powoli bossa. Yojimbo jest najlepszym z Aeonów do walki z Ironcladem, gdyż z łatwością unika jego ataków.

## ULTIMA BUSTER

**HP:** ok. 5 000 000
Można ukraść: Gambler's Spirit (common), Lv 3 Key Sphere (rare)
**Można wygrać:**
1. Przedmioty - Winning Formula (common), Dark Matter (rare)
2. Ekwipunek - bron z Triple Overdrive, Triple AP lub Overdrive->AP, zbroje z Break MP Limit
**Techniki specjalne:**
- atak ramieniem 20 - 35 tys. damage na jednego (czasami jako kontratak)
- Ultima - potężny czar na wszystkich (15 - 30 tys. obrażeń)
- Contamination (rzyganie :) - zakłada Zombie, Poison, Confusion oraz wszystkie Smoki
**Strategia:**
Zakładamy Hastegę oraz Auto-Life, najlepiej wszystkim postaciom, wymieniając je na polu walki jeśli mamy okazję w ten sposób po Ultimie bossa zmieniamy jedną z postaci na posiadającą jeszcze Auto-Life i Haste, co da nam kolejkę na uleczenie pozostałych i ponowne założenie statusów (oraz atak). Aby zadać bossowi obrażenia, należy pozbyć się jego pancernych rumian, najlepiej za pomocą Doubleclasha Ultimy (Lulu lub Yuna). Dodatkowo można tym załatwić głowę potwora, raz na zawsze pozbawiając go możliwości "rzygania" na nas. Zlikwidowane ramiona odrastają mu co kilka kolejek (mają ok. 70 tys. HP każde), tak więc znów Ultimą albo atakami fizycznymi. W przypadku niskich parametrów drużyny nie zalecanie jest używanie Ultimy, lecz jedynie atakow fizycznych z pewnej przyczyny - gdy atakujemy fizycznie, boss więcej razy atakuje i ameniem gdy walimy czarami, częściej obrywamy Ultimą. Ola zyskania na czasie, co kilka kolejek używamy Aeonow (najlepiej z paskami na max), po ataku których mamy możliwość wyleczenia drużyny i zadania kilku razow bossowi. W przypadku używania Wakki należy ustawić mu Overdrive mode na Avenger, a wtedy po Ultimie bossa będzie można od razu wykonać Attack Reels. Warunkiem zwycięstwa jest oczywiście posiadanie przynajmniej jednej broni ostatecznej (Wakka) oraz pancerza z Auto-Phoenixem.

# KINGDOM HEARTS

Kolejna porcja stuffu do tej gry dotyczy głównie specjalnych (bonusowych) bossow, a tym razem została opracowana przez Norka i Rafsona z Kiek (Memorka dla Was w nagrodę).

## WHITE MUSHROOM

Aby otrzymać od tych grzybow jakiekolwiek Itemy (przede wszystkim zależy nam na Mystery Goo), należy im się bacznie przyglądać i rzucać odpowiednie czary w zależnosci od tego, co dany grzyb robi:
Zatem gdy:
- otula się - Fira
- wachluje się - Blizzara
- zapala mu się światełka nad głową - Thundara
- leży - Cura
- staje w miejscu z jedną nogą podniesioną - Stop
- kręci się wokół własnej osi - Aero

Należy uważać z rzucaniem czaru Thundara w ciasnych pomieszczeniach, gdyż pozostałe grzybki mogą go w tym czasie nie potrzebować. Białe muchomory najczęściej można spotkać w Jungle, w Camp, ale są też w innych lokacjach i w zależności od miejsca spotkania potrzebują różnych czarów.

## BOSSOWIE

Zalecany poziom dla wszystkich poniżej opisanych przeciwników: powyżej 50. Obowiązkową zdolnością jest Second Chance, dzięki niej po otrzymaniu ostatecznego ciosu Sora nie ginie (efekt jednorazowy, tzn. jeśli zostanie mu 1 HP i otrzyma cios to naturalnie zginie).

## PHANTOM

**HP:** 4 paski energii
**Lokacja:** Neverland
Należy porozmawiać z Dzwoneczkiem w jednej z lokacji z 'sejwem', w składzie musi być Piotruś Pan.
**Zalecany skład:** Sora, Donald lub Goofy, Piotrus Pan
**Customize:** Thundaga, Firaga, Blizzaga
**Items:** Elixiry
**Nagroda:** Stopra -> Stopga
**Strategia:**
W tej walce zwracamy uwagę na serce potwora, gdyż jest ono celem naszych ataków. W zależnosci od jego koloru używamy:
a) Czerwony - Firaga
b) Niebieski - Blizzaga
c) Żółty - Thundaga
d) Biały - bijemy ręcznie
Podstawą w tej walce jest czar Stopra, który używamy na wielkim zegarze, aby powstrzymać działanie czaru przeciwnika, po którym nad głową jednej z postaci pojawia się licznik (30 sekund), a po odliczeniu do zera postać jest usuwana z walki (nie można jej już uleczyć). Uważamy też na czar, który goni naszą postać, gdyż potrafi zabrać dość dużo energii (można go też odbijać za pomocą Aeroga).

## KURT ZISA

**HP:** 5 paskow energii
**Lokacja:** Agrabah (w Alladin's House rozmawiamy z Latającym Dywanem, walka zaś toczy się na pustyni)
**Zalecany skład:** Sora, Goofy, Donald
**Customize:** Thundaga, Cura, Aero
**Items:** Elixiry
**Strategia:**
Na początku walki przeciwnik nie pozwala nam korzystać z czarów, zatem należy jak najszybciej zabrać się za wykańczanie rąk, a później głowy. Od Pomarańczowego paska energii tworzy barierę, przez co jest odporny na ataki fizyczne, zatem korzystamy z Thundagi, a kiedy "banka" pęknie, atakujemy. Na stępnym celem są ręce - musimy być w ciągłym ruchu i non stop atakować (polecam Arcanum). Działamy dalej, a gdy przeciwnik jest ogłuszony można użyć magii, np. żeby się wyleczyć. Później znowu Banera, uwaga bo na mocne czary (pociski można blokować), aż wreszcie dokańczamy go.

## ICE TITAN

**HP:** 5 paskow energii
**Lokacja:** Coliseum
**Zalecany skład:** Sora
**Customize:** Cura
**Items:** niekoniecznie, ale może się przy

doć kilka Elixirów
**Strategia:**
W tej walce należy odbijać rzucane przez przeciwnika lodowe paski (tylko te małe) i pod żadnym pozorem nie rzucać czaru Aero (i jego pochodnych), bo zamiast małych pasków będziemy mieli duże, których już nie da się odbić (zblokować tak). Kiedy przeciwnik przyjmie na siebie większą serię odbitego lodu, zostaje na moment ogłuszony, co radzę wykorzystać na odnowienie HP, ewentualnie zadanie kilku ciosów. Z groźniejszych ataków wroga wymienię trzaba Lodowy Podmuch (łatwy do uniknięcia poprzez podbiegnięcie do bossa), po którym jednak lubi stosować Lodowe Kule (spadają z góry, dość proste do zablokowania) oraz Zamrożenie, którego nie da się uniknąć (pamiętajcie jak najszybciej odnowić HP!). Niezbyt trudny przeciwnik, tylko walka może trwać długo.

## SEPHIROTH

**HP:** 6 paskow
**Lokacja:** Coliseum (po odblokowaniu Hades Cup)
**Zalecany skład:** Sora
**Customize:** Aerora, Cura
**Items:** obowiązkowo Elixiry
**Strategia:**
I FAZA. Na początku rzucamy na siebie Aerora, a przeciwnika atakujemy z doskoku lub jeśli jest dość daleko - lecąc do niego Superglide'em (zawsze lecimy w miejsce w którym stoi Seph, nawet jeśli atakuje, bo po chwili i tak na nie wróci). Jeśli już jesteśmy koło niego, a on rzuca czar obszarowy (ogniste słupy), to musimy tego uniknąć rzucając Arcanum (podwójna korzyść). Na bieżąco odnawiamy HP.
II FAZA. Kiedy zdejmiemy przeciwnikowi 2 paski, zaczyna biegać po całej arenie, należy być zatem w ciągłym ruchu i wykorzystywać każdą okazję do ataku (nie radzę tu korzystać z dodatkowych zdolnosci). Największym problemem w tej i następnej fazie jest czar Sephirotha, który zabiera całe HP (Second Chance jest nieskuteczne), całe MP i zdejmuje z nas czary ochronne. Podczas rzucania tego czaru przeciwnik wypowiada jego formułę i to jest naszą szansą na jego unikanie (jeśli jesteśmy dość blisko). Jeśli jesteśmy daleko, to musimy się przygotować na użycie Elixiru (można wyczuć moment i rzucić go na chwilę przed efektem czaru wroga, przez co HP i MP od nowa się zaraz po dostaniu damage). Można też przed walką pokombinować z ustawieniami kamery, jeśli ktoś ma kłopoty z obserwowaniem wroga.
II FAZA. Żółty pasek. Od tej chwili należy uważać na wszystkie czary przeciwnika, choć najgroźniejszy jest ten sam, który stosował w II fazie, przy czym teraz nie wymawia formuły (albo mówi ją cicho), więc wciąż musimy mieć go na oku. W czasie rzucania Meteoru jest niewrażliwy na nasze ataki (polecam blokowanie tego czaru), ale podczas rzucania pozostałych jak najbardziej, tylko trzeba się znaleźć w odpowiedniej odległości.

# OLDSKOOL

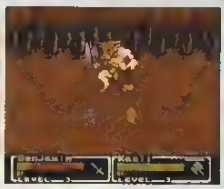
W tym miesiącu droga z recek nadesłanych przez Michała Baducha z Pyskowic, który oczywiście łyka drugą Memorkę. A reszta co? Po początkowym boomie, od jakiegoś czasu nie dostałem żadnej recki. Ha co czekacie? Pisać, pisać, łyknijcie trochę słowy :)!






Seria FINAL FANTASY już od wielu lat jest w Japonii uważana za najlepsze RPG (obok DRAGON QUEST), nic więc dziwnego, że SQUARE pokusiła się o stworzenie edycji dla najmłodszych "Final Fantasy Mystic Quest" ujrzała swiatła dzienne w 1992 roku, a platformą docelową była popularna wówczas konsola Super NES.



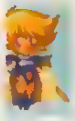


Głównym wątkiem fabularnym omawianej produkcji jest zebranie pięciu kryształów rozrzuconych po swiecie i tak nasz bohater z pomocą przyjaciół przemierza zróżnicowane krainy i lokacje (np. Lodową Piramidę) oczywiście walcząc po drodze z rożnymi dziwactwami i jeszcze bardziej pokręconymi bossami. Twórcy zapomnieli nazwać naszego ludzika :), co przed rozpoczęciem gry musimy nadrobić.



Sam system gry jest mocno ograniczony. Po pierwsze gra sama decyduje o naszym ekwipunku, czyli aktualnie nałożonych zbrojach i akcesoriach. Jedyne co sami możemy dobrać, to bronie, które przydają się nie tylko podczas walki. Po drugie, w czasie konfrontacji mamy jedynie dwóch wojaków, a spotykanych wrogów jest maksymalnie trzech. Podczas starcia możemy atakować fizycznie albo skupić się na defensywie. Radzące czarów są charakterystyczne dla serii, np. Cure, Heal (lecące), Fire, Quake (afensywne) itd. By nauczyć się nowych technik, udajemy się do specjalnych miejsc na mapie świata, gdzie musimy wygrać 10 pojedynków. Aha, zapomniałem dodać, że aby wykonać jakikolwiek ruch, musimy odczekać określony czas zależny od naszej szybkosci (coś jakby niewidoczny pasek ATB). Dla ułatwienia możemy wybrać opcję kontrolowania drugiej postaci przez komputer, a po porażce stanąć do walki ponownie. Nadmienię należy jeszcze, że poziom naszego doświadczenia rosnie wraz ze zdobywaniem Experience Points, otrzymywanymi po każdej wygranej (patent znany każdemu miłośnikowi serii).





Poza walką gra zawiera również elementy platformowki. Nwraz zdarzy się, że trzeba będzie się gdzieś wspiąć, coś wysadzić czy przeskoczyć. Grafika jest nieźla, ale jak na moje oko trochę zbyt szara i monotonna (czytaj: brak przepychu kolorów). Do tego dochodzi małe tempo rozgrywki i nieciekawa muzyka, która nie może równać się z późniejszą twórczością Nobua Uematsu. W sumie oprawa prezentuje się średnio.

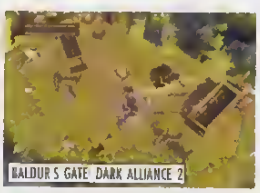
- Wydawca ..... SQUARE
- Emulator ..... ZSNES (PC)
- Grafika ..... 6
- Dźwięk ..... 4
- Grywalność ..... 6
- Ocena ..... 6

\+ ... Final Fantasy ;)
\+ ..... elementy gry platformowej
\+ ... dobra dla początkujących
\- ..... tylko dwie postacie
... aprawa

"Mystic Quest" to idealna pozycja dla osób, które dopiero zaczynają zabawę z eRPeGami. Starym wyjadaczom może nie spasić, gdyż ukończenie owej gierki nie zajmie im więcej niż dwa wieczory. Nie zapominajmy jednak, że jest to pozycja dla dzieci. Mimo wszystko warto spróbować.

# Echa gier RPG na E3

Przegląd nadchodzących eRPeGów postanowiłem podzielić na omówienia poszczególnych platform, zacznę zas od czarnej skrzynki Billa, gdyż to własnie na nią zapowiedzi przedstawiają się najbardziej ciekawie. Oczywiście nadal najwięcej uwagi przyciąga FABLE Petera Molyneuxa, choć obok niego urasta kilka innych całkiem obiecujących tytułów. Pierwszy z nich to STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC, gratka nie tylko dla fanow serii "Gwiezdne Wojny". Umiejscowienie akcji 4000 lat przed wydarzeniami z filmu pozwoliło LUCAS ARTS na stworzenie całkiem nowej fabuły i obrazu wszechświata, choć mniej więcej tak samo rozwiniętego pod względem technicznym oraz również zależnego od istot posiadających Moc. Pokonanie Ciemnych Jedi (Sith) to główny cel stojący przed bohaterem i jego dziewięcioma towarzyszami, z tą jednak różnicą, że w trakcie gry możemy w miarę dowolnie kształtować charakter naszego herosa, co w rezultacie może prowadzić do różnych zakończeń. Najwyraźniej możliwość obierania "dobrej" i "złej" drogi staje się coraz bardziej. Prócz tego twórcy zapowiadają sporą swobodę w modelowaniu charakterystyk bohaterów poprzez przypisywanie im różnorakich umiejętności, zdolności bojowych oraz ok. 50 technik Mocy (czyli czarów), a także szeroko zakrojoną eksplorację 10 planet, choć tylko w odpowiednich momentach - z powodu liniowości głównego wątku fabularnego gry. Ciekawie zapowiada się system walk, rozgrywanych w czasie rzeczywistym, lecz z możliwością (a nawet koniecznością) zatrzymywania akcji w celu wydawania zawodnikom




odpowiednich komend i ustalania strategii ich działań. Dodając do tego szereg mini-gierek (w tym karciankę) otrzymujemy pozycję, która na pewno zwiększy notowania X-a w dziedzinie gier role-playing, a ukazac się ma ona 16 lipca (czyli będzie już w chwili, gdy czytacie te słowa). Drugą grą budzącą wiele emocji jest - zapowiedziany również na PS2 - BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2, będący kontynuacją wydarzeń z pierwszej części, wydanej przed laty na konsolę SONY (oraz później na Xboxa). O ile sam system rozgrywki pozostanie bez większych zmian (jeśli nie liczyć nowych technik, rzarów i poprowionego AI przeciwników), czyli polegać będzie na masowej wyżynce w rzasie




rzeczywistym, tak w kwestii konstrukcji okcji INTERPLAY zapowiodo sporo zmion. Po pierwsze przygodo ma być znacznie dłuższa niż w pierwowzorze i oferowac szereg subquestów oraz różnych wątków pobocznych dla kożdej z pięciu postoci, jokimi będziemy mogli zagroć. Oo wyboru dostoniemy oddoną sprawie szerzenio dobra - Kapłonkę, szukającą zemsty ciemną elfią Mniszkę, prognącego się nochopoć krosnoludzkiego łotrzyko, uwielbiającego przygody i niebezpieczeństwa Borborzyńcę oraz tajemniczego, poszukującego prowdy o sobie somym Czorodzieju. W porównaniu do pierwszej części, klasy te mają posiadać zestawy umiejętności (i czorów) bardziej zbliżone do ich odpowiedników z O&O (z jokiego zresztą systemu wywodzi się serio BALDUR'S GATE), dodatkowa zas rozgrywkę wzbogacac ma możliwość tworzenio własnych przedmiotow. Gra ukazac się ma pod koniec roku rownorześnie na obie konsole. Innym tytułem, ktory supportuje obo systemy, jak rówmez GameCube'a, będzie kolejny twor INTERPLAY, czyli GLADIUS. Jak samo nozwo wskazuje (no, może nie do końca, ale domyślic się można), istotą rozgrywki będą walki gladiatorow (kilka klas do wyboru, w tym używające magii), a nawet (podobno) prawdziwe

Oficjalny magazyn INTERNETU

prowadzenie szkoły wojowników. Co prawda szczegóły na temat fobuły nie są znane, jednak gra zapowiada się interesująca, głównie ze względu na specyficzny, łączący podział na tury i akcję w czasie rzeczywistym system walk. Kolejnym interesującym tytułem na Xboxa jest - tworzony przez DREAMCATCHER - ARX FATALIS, będący xboxowym portem pecetowej wersji tej gry (wydanej w zeszłym roku). Gra ta reprezentuje dość rzadki na konsolach typ eRPeGa oferującego widok z Pierwszej Osoby (FPP), zaś prócz eksplaracji lobiryntów oferuje aryginalny system tworzenia włosnych czarów poprzez używanie specjalnych komponentów magicznych. Jak to wygląda w praniu, dowiemy się w akolicach listopado tego roku. Spore nadzieje pokładane są również w SUOEKI, tytule firmowanym przez MICROSOFT, a wykazującym spore podobieństwa do PNANTASY STAR ONLINE. W zaprezentowanym na E3 demie, w oczy rzucało się przede wszystkim dopasiana oprawa graficzeo, jak również charaktecyzująca grę masowa wyżynka prowadzono przez kilku Graczy jednocześnie, z możliwością łączenia ataków i czarów w potężne i efektowne kombinacje. O ile opcja Multiplayer jest tutaj pewno, nie wiadomo jeszcze, czy gra korzystac będzie z Xbox Live!, nie jest również znana jej fabuła i system rozwaju postaci.




Ruch w dziedzinie RPG zaczyno się również na palu GomeCube'a, choć zauważyć można zdecydowaną koncentrację na określonych podgatunkach. NINTENOO zdaje się udeczac wyłącznie w rynek młodszych miłośników role-playow, jednocześnie umażliwiając im rozgrywkę Multiplayer, głównie dzięki zastosowaniu patentu łączenio GaCka z GBA. Pierwszą grą szeraka karzystającą z tego rozwiązania będzie FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES, o którym paczytac możecie w




osobnej zapowiedzi, inną zas kolejna ZELOA o podtytule FOUR SWORDS. Gierka ta stanowi bezpośrednią konwersję z GBA dodatku zaimplementowanego do LOZ: A LINK TO THE PAST i polegać będzie głównie na nostowianej zarówno na rywalizację, jak i współpracę eksplaracji labiryntów prowadzanej jednocześnie przez dwoch lub czterech Groczy GBA pełni w tym przypadku rolę ekranu gry dla postaci, która apuszrza główną grupę w celu np. zebrania ukrytych fontów, co jest istotne podczas podliczanio punktów za kazdą misję. Oa gier skierowanych ku młodszym odbiarcom zaliczyć trzebo również dwie podobne pozycje, a mianowicie NARVEST MOON: A WONOERFULL LIFE oraz GIFTPIA. Na czym polego "harvestmooning", tego nikomu chyba tłumaczyć nie trzeba, zresztą no temat tej najnowszej odsłony sami niewiele jeszcze wiadomo (oprócz tego, ze będzie współpracować z HM: MINERAL TOWN ne GBA), a data jej wydonio była już kilkakrotnie przekfadona (ostatecznie w Japonii ukoże się pod koniec sierpnio), zas jeśli chodzi o tę drugą gierkę (autorstwo grupy SKIP), to w sumie mamy do czynienia z podobną symulacją sielankowego życio. No, może nie do konca, zwłaszcza ze fobuło zapowiodo się na kretynską, jokich (nie)moło: pewien koles musi zebrac niebotyczne fundusze na pokrycie kosztów ceremonii




przejscio w wiek dojrzały, gdyż na przygotowaną wcześniej po prostu się spóźnił. Fundusze gromadzimy głównie popczez wykonywanie różnorokich questów dla mieszkańców wyspy, ciągnąc przy tym główny wątek fabularny i howiąc się szeregiem mini-gierek. Na uwagę zasługuje wykonanie: cel-shading ma według twórców przebić jakością ZELDĘ, zas w kwestii

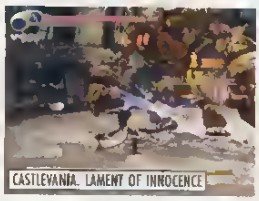



udźwiękowienia specjalnie dla tej gry stworzono unikatowy język, jakim posługują się tubylcy. Kolejną pozycją "skoncentrowaną" jest TALES OF SYMPHONIA, gra wywodząca się ze znanej serii "Toles", lecz o ewidentnym przeznaczeniu dla małolatow. Kolorowa graficzka i super-zdeformowane chłopki to jeden z jej wyznoczników, inny stanowią walki prowadzone w czasie rzeczywistym w systemie przypominającym drugi STAR OCEAN. Fabuła i data premiery nieznane.

Wreszcie dacieramy do PS2. Na torgach, oczywiście, najwięcej do powiedzenia miafa SQUARE ENIX, prezentując znany nam już FFX-2 oraz FFXI, ktory niebawem ma zawitac do Stonów (testy połączen wreszcie dobiegają końca), jak również takie tytuły jak UNLIMITED SAGA (recenzja w tym numerze), czy ORAKENGARO. Jeśli chodzi o tę ostatnią pozycję, natobene przemianowaną z ORAG-ON ORAGOON, to chociaz oferować będzie ona wyłącznie wyzynkę kombinującą walki powietrzne a'la PANZER ORAGOON oraz starcia naziemne rodem z DYNASTY WARRIORS, ta "kwadratowa" z uporem przyklejają do niej plakietkę RPG - ciekawe czym okaże się w chwili nieokreślonego jeszcze momentu premiery. Drugim z eRPeGowych potentatów na E3 był INTERPLAY, jednak a najważniejszych grach tej firmy wspomniałem już w sekcji poświęconej Xboxowi, więc nie będę się powtarzał, zaś z pozostałych firm no uwagę (choć dość małą) zasługiwały tylko dwie - ATLUS oraz KONAMI. Pierwsza zaprezentowała taktyczny role-play o tajemniczo brzmiącym tytule OISGAEA: HOUR OF DARKNESS. Oprocz znakomicie aprocowanej oprawy graficznej z oryginalną animacją i poromo nowymi rozwiązaniami (m.in. wzywania posiłków w trakcie trwania walki), w oczy rzuciła się jajcarskie podejście do tematu, nie wiadomo tylko czy zamierzone, czy też przypodkowe, zwłaszcza jeśli uwzględnić mroczny wydzwięk tytułu. Co tu dużo mówić, wybuchające pingwiny to dość "oryginalny" pomysł, nieprawdaz? Jeśli chodzi o KONAMI, to prezentacja dotyczyła wyłącznie najnowszej pozycji z serii CASTLEVANIA o podtytule LAMENT OF INNOCENCE.




Najnowszej, lecz stanowiącej prequel dla wszystkich dotychczas wydanych gier z tego cyklu, gdyż z okcją umiejscowioną w XI wieku i pierwszym bohaterem z rodu Belmondów (o imieniu Leon), który do zamku lordo Orakuli rusza w słod za swoją porwaną narzeczoną. CASTLEVANIA to jest trzecią wykonaną w pełnym 3D i, jak zapewniają twórcy, ma zapewnić godziwą rozrywkę nawet fanatycznym entuzjastom "płoskich" wyprow na wampiry, przenosząc całą serię w swiat polygonow już no stałe.




Oczywiście kusić mają niezliczone pomieszczenia do eksplaracji (można wybierać nawet różne drogi prowadzące do celu), 35 typow przeciwnikow do rozwałki oraz nowy system zdobywania nowych technik ataku dla Leona (Orb & Relic). No i to by było na tyle w kwestii nadchodzących eRPeGów no PS2, jeśli oczywiście nie liczyć recenzowanego w tym numerze najnowszego ARC THE LAO oraz drugiego RPG MAKERa z AGETECu, który w sumie nie jest eRPeGrem, lecz programem do tworzenio tokowych gier. Jako ciekawostkę podam, że cząstkę przesunięcio daty premiery tego ostatniego tytułu spowodowane zostały wykradzeniem przez piratów prawie gotowej wersji, co zmusiło twórców do poczynienia sporych zmian. [star]

# Kącik WYŚCIGOWY 52



Cześć. Turniej "COLIN 3" dobiega końca. Poniższy raport z tej "imprezy" pokazuje, iż jest coraz gorącej, a poziom wzniósł się na taką wysokość, że niejednemu odejdzie ochota ne granie i pobijanie czasów - tumiejowiczów. Mogę zapewnić, że to na razie bułka z masłem, bo to co czeka zawodników w kolejnaj fazie, to już hardcore pełną parą, tak morderczej walki jeszcze nie było. Ale szczegóły poniżej. (.. ) Czas na kolejną modernizację "Kącika...". No Wasze prośby ograniczyłem listy z wynikami kosztem tekstów "do poczytanie", jak to ktoś nazwał. Na pierwszy ogień poleciały czasy do GT3, TOCA i F355, ale bez paniki - jeśli większość czesów w nich zostanie poprawiona, to je uaktuałnię (albo w "Kąciku...", albo w PORADNiKu). Będąc przy czasach, pochwały należą się dla Michała i Przemka za zmiany w WRC2 - deliście czadu w tym miesiącu! Kolejna sprawa to opisy samochodów do GT3 i innych ścigałek. Nadal wielu z Was prosi o nie, a więc znów postaram się co nieco zamieścić, tak więc jeśli ktoś ma "dar ustawiania" niech pisze i podsyła je do mnie. (...) Na koniec chciałbym pogratulować mojemu ojcowi. Obiecałem mu to, jak zaliczy wszystkie etapy w "LE MANS" na DeCeka, którego mu ostatnio podłączyłem. Kurczę, skończył je wraz z tym morderczym dwudziestoczterogodzinnym wyścigiem, który męczył przez 4 dni (prawie 370 okrążeń po średnio 4 minuty jedno). Jestem pod wrażeniem, tym bardziej, że ze moich czasów obcowania z tą grą, był to jedyny wyścig do którego nie mogłem się zmobilizować. Jeszcze raz wielkie gratulacje, tato!

Listy, kąciki
Mirosław Grabe
ul. Sadowa 96/7
41-922 Radzionków
woj. Śląskie
tel dom
(0-prefiks-32) 289-41-42
tel kom 0603 564 172
gamera@go2.pl

## TURNIEJ CMR3 - ĆWIERĆFINAŁY

Walka strategiczna sprawdziła się po raz kolejny. Po wyborze tras i samochodów przez ćwierćfinalistów, śmiało można rzecz iż każdy z nich podszedł z dużym respektem do przeciwnika. W większości przypadków dominował tu wybór, dzięki któremu przeciwnik mógł się "wyłożyć", w mniejszej części wybór "pod siebie". Jak wywnioskowałem przy rozmowach z zawodnikami. Co z tego wynikło przeczytajcie poniżej

**1. PARA**
1 OS - Japonia 5
Samochód - Citroen Saxo Kit Car
2. OS - Japonia 7
Samochod - Citroen 2CV Sahara
3 OS - Hiszpania 4
Samochod - Mitsubishi Lancer Evo VIii - czerwony model
4 OS - Japonia 5
Samochod - Mitsubishi Lancer Evo VII RS II - żółty model

Wygrał:
Dariusz Płachecki
1) 2,44,72
2) 1,28,20
3) 2,28,24
4) 2,40,24
Suma 9,21,40

Przegrał:
Rafał Marzec
1) 2 49.72
2) 1,26,88
3) 2,29 28
4) 2,42,84
Sumo 9,28,72

ROŻNICA. 7,32

Darek okazał się doskonałym strategiem, wyczuł intencje Rafała i przeczuł, iz ten maze mu dać ktores z OS-ow z Japonii. Jak mi mowił, dość mocno przysiadł na trenowaniu tego kraju, czego efekt mozno zobaczyc na stronie Codemasters, gdzie na piątym OS-ie (ten, ktory dał Rafał, notabene dał go rownież Darek) prowadzi na międzynarodowej liscie wyników. Widac iz Rafał nie miał możliwośa zabaczenia tega w Internecie i "władował się pod nadjeżdżający pociąg" wybierając ten właśnie piąty OS w Japonii. Sprawa doboru samochodów okazała się juz tylko formalnością, ba roznica ponad siedmiosekundowa mówi wszystko. Darek jest w półfinale, Rafał za burtą.

**2. PARA**
1 OS - Szwecja SSS
Samochod - Ford Focus RS WRC 01
2. OS - UK SSS
Samochod - Ford Focus RS WRC 02
3 OS - Hiszpania SSS
Samochod - Citroen Saxo Kit Car
4 OS - Japonia SSS
Sumochod - Fiat Punto Rally Car

Wygrał:
Emilian Lewicki
1) 1,18 48
2) 1,23,88
3) 1,57,56
4) 1,10,72
Suma 5,50,64

Przegrał:
Adam Kilka
1) 1,20,16
2) 1,22,03
3) 1,59,78
4) 1,14,53
Suma 5,56,50

ROZNICA. 5,86

Same "S-ki" Widać, że ponowie. Emilian i Adam podeszli do siebie z respektem, gdyz na tych OS-ach liczy się przede wszystkim prawdziwa technika i precyzja jazdy. Wybor samochodow tokze był z obu stron, powiedziałbym, asekuracyjny i "pod przeciwnika" Co do samej jazdy, jak widac po wynikach powyzej, Emilian potyka się jedynie na UK (prawie dwie sekundy), co astatecznie jednak nie zmienie faktu, iz nadwyzki czasowe z pozostałych OS-ow dają mu prawo do gry w półfinale, a nie Adamaw

**3. PARA**
1 OS - Hiszpania 5
Samochod - Subaru Impreza 22B STI
2 OS - Hiszpania SSS
Samochod - Subaru Impreza 22B STI
3 OS - Finlandia 1
Samochod - Ford RS200
4 OS - USA 3
Samochód - Ford RS200

Wygrał:
Przemysław Bednarek
1) 2,17,71
2) 2,00 08
3) 2,07,93
4) 2,35,87
Suma 9,01,59

Przegrał:
Witold Kuna
1) 2,21,64
2) 2,06,20
3) 2,09,16
4) 2,38,42
Suma: 9,15,42

RÓŻNICA. 13,83

To musi boleć. Przemek dość mocno "punktuje" Witka na kazdym OS-ie, co w koncu daje prawie 14 sekund różnicy. Wejście do czwarki finałowej z takim akcentem przewagi nad rywalem da kolejnemu przeciwnikowi Przemka do myślenia, co i jak wybrać, by go zaskoczyć i z nim zwyciężyć. Podsumowując, Przemka witamy w następnej rundzie, Witkowi dziękujemy za walkę do końca

**4. PARA**
1 OS - Grecja 4
Samochod - Ford Focus RS WRC 02
2 OS - USA 6
Samochod - Ford Focus RS WRC 01
3 OS - Australia 4
Samochod - Ford RS200
4 OS - Japonia 5
Samochód - Ford RS200

Wygrał:
Dariusz Lisowski
1) 2,42,08
2) 2,28,72
3) 2,40,24
4) 2,35,92
Suma. 10,26,96

Przegrał:
Sławomir Kowalski
1) 2,45,44
2) 2,29,40
3) 2,39,48
4) 2,36,32
Suma 10,30,64

ROZNICA. 3,68

Ci, którzy na początku sądzili, iż będzie to para, w której walka będzie jednostronna pod dyktando Darka - muszą spuscić głowy i nabrac szacunku. Panowie wybrali jedne z dłuższych OS-ow w grze, więc sumy ich czesów grubo przekroczyły dziesięc minut. Pa tak długiej jeździe, a zwycięstwie Darka nad Sławkiem zadecydowała różnica jedynie 3,68 sekundy. Brawa Sławek, poziom Twoich umiejętnosci z etapu na etap się podwyższył, co zapewne zaowocuje w przyszłości. A Darek? Jak to Darek, klasa samo w sobie, po raz kolejny pokazał, iz czasy ktorymi nas karmił w "Kąciku wyścigowym" to nie przypadek.

## TURNIEJ CMR3 - PÓŁFINAŁY

**DARIUSZ PŁACHECKI -**
**EMILIAN LEWICKI**
**PRZEMYSŁAW BEDNAREK -**
**DARIUSZ LISOWSKI**

Reguły
Jak widać, cała czwórka prezentuje podobny, bardzo wysoki poziom. Aby zwyciężca nie był "przypadkowy", kolejna tura pokaże wyraźnie, kto zasługuje na finał. Rozgrywki w półfinale odbywac się będą przez osiem godzin!!! Okrutnie tak długa? Juz wyjasniam. Zawodnicy wybierają pa jednym państwie (wszystkie 7 OS-ow), w ktorym sciagac się będą razem z przeciwnikiem. Wybór samochodów zostawiam sobie, ale zaznaczam, iz wszystkie "słabeusze", czyli punto, saxo i tym podobne nie będą brane pod uwagę. Jazda będzie się odbywac "od focusa wzwyż". Wybor padnie podczas losowania, ktore sam przeprowadzę. Można zauważyc, iż cała ta tura odbywac się będzie na 14 OS-ach (chcę zaznaczyc, iż reguły uzgadniliśmy wspólnie z całą czwórką). Oczywiście zawodnicy dowiedzą się o "pełnym zestawie" dopiero w dniu, w ktorym pojadą. O wygranej decyduje suma czasów. Mam już typy od wszystkich półfinalistow, więc reguły podaję dla Czytelników, którzy śledzą przebieg turnieju. Tak jak w ćwierćfinale, rezygnujemy z ewentualnych ścinek, które w niektorych OS-ach jeszcze mają miejsce. Oczywiście "lekkie zabranie" zakrętu itp nie jest scinką, więc będzie zaliczane. Za ścinkę określiliśmy wszelkie jazdy przez np. pole czy las, które wypoczają czas nawet a kilka sekund.

Termin rozgrywek
Terminem na rozegranie tej tury będzie każdy dzien po ukazaniu się bieżącego numeru PE w kioskach, az do 15 sierpnia. Tym samym wyniki nie ukażą się w kolejnym numerze PE. Spowodowane jest to ogromną ilością czasu, jaki zawodnicy poswięcą przy tej fazie turnieju. Umowilismy się, iz możliwe będzie jechanie "na raty", to znaczy w jeden dzien zawodnik pokona jedno państwo (przez cztery godziny), a kiedy indziej drugie (kolejne cztery godziny), w zależnosci od czasu i dnia, który będzie jemu i mnie posował. Niech wygra najlepszy! Juz niedługa poznamy najlepszego Gracza w Polsce w COLINa 3

## "WSPOMNIENIA Z SZOSY" - HUMOR DROGOWY (PODESŁAŁ MARCIN NOWIŃSKI Z RUDY ŚLĄSKIEJ)

Oto kolejna powiększające się na newsach relacje z pewnego zdarzenia...

**Kierowca volvo:**
"Ale numer!!! Miałem cholerne szczęście! Ostatnio jechałem do Lublina, a że się spieszyłem, to dałem ognia mocno volvo. Jadę jadę (ok 160 km/h) i patrzę a z naprzeciwka, zza ciężarówki wyłania się debil w maluszku próbujący ją wyprzedzic. Krótyn cholernie Zjechałem na pobocze przy pr 160 km/h. Zahaczyłem trochę o rów i wpadłem w poślizg. Gdyby nie Traes Control i ABS to wpewnicz yłbym się przy tej szybkośa w drzewo albo w maluszka, a wtedy nie wiem czy bym uszedł z życiem. Zdarzają mi się niebezpieczne sytuacje na drodze ale coś takiego?! Jezdzę duże (ok 8 10 tys. miesięcznie) ale coś takiego mi się jeszcze nie zdarzyło. Zdążyłem tylko zauważyc kątem oka przerażoną minę bezmózgowca w tym cholernym maluchu. Może podziękuje się podobnymi przygodami z trasy? Zachęcam. Pozdrowienia." cudem uratowany

**Kierowca malucha:**
"Jadę mam kaszlem tak z 90 km/h jedzie jakaś ciężarówka, na to ja patrzę na lewy pas jest OK., jakieś 500 m wolnego do nadjeżdżającego volvo, więc wyprzedzam. Idzie mi całkiem niezle (mam już 100 km/h), ale widzę, że chyba zle oceniłem prędkość tego debila w volvo bo on wiatra, zrap.. na pewno ponad 150. Skręt się k..., miałem spodziewać, że na zwykłej drodze szerokości 7,5 m bez utwardzonych poboczy i z drzewami ze rowem przy normalnym ruchu, jakiś bezmózgowiec będzie urządzał sobie popisy jak na Imolo? Oczywiście na cokolwiek było za późno przytuliłem się do trucka, a ten idiota jechał tak szybko, że nawet nie zdążył zmieścić się w "czarnym" i zwiedził pobocze naprawdę żałuję, że się tym razem nie zabił, bo kiedy indziej może zabić taz niewinnych ludzi przez swoją głupotę."

**Jakiś tirowiec:**
"Jadę mają ciężarówkę, z przodu widzę kawał pustej drogi. Z tyłu facet w kucki mnie wyprzedza, myślę sobie dam mu fory. A tu jak nie wyskoczy jakiś palant z przeciwka..." Marek Marczak

**Policjant z drogówki:**
"Stoję ze krzakiem głogu z radarem w ręku a tu wyjeżdża i oślepiona ciężarówko maluch zaczyna wyprzedzać ją na ciągłej, a z drugiej strony wyskakuje volvo z prędkoscią światła. Niestety, zanim znalazłem odpowiedni paragraf, który pojezd należy zatrzymać w pierwszej kolejności, wszystkie trzy znikły z pola widzenia przez co Skarb Państwa stracił kilkaset złotych..." M.F

**Pilot samolotu pasażerskiego:**
Lecą samolotem nad trasą Warszawa-Lublin, patrzę w dół, a tam policjant za krzakami szarpie się z radarem, kierowca ciężarówki probuje puscić maluszka, a z przeciwka mknie volvo znacznie przekraczając prędkosc." Bartek

**Fachowiec motorowy:**
"Jadę motorkiem z 300 na blacie, z przodu człapie jakiś gostek volvo, z przeciwka ciężarówko. Nie to dopę w ogien, nagle wyłonia się maluch, mowię sobie koniec ze mną... puszczam kierownicę... A tu nagle gostek z volvo (równy gość) ustępuje mi drogi i zjeżdża na pobocze, no trewkę... Wiec ja w manetkę, cała szczęście miałem ASR! Uratował mi zyciе z drugiej strony jednak dlaczego jezdzicie tak wolno? Przez takich wolnojadów później są wypadki."

**Rolnik:**
"Siedzę po pracy w rowie, patrzę, a tu z jednej strony ciągnie się jakaś ciężarówka, ktorą probuje wyprzedzic jakaś kuśael, patrzę z drugiej strony, a tu nap... jakiś zboczeniec w volvo, podlatuje blizej, a ze się nie zmieścił na drodze wjechał na rów (NA MOJ ROW) i po grzech mi przejeżdża, baran jeden. Niech na tylko poczeka, az mi gips soegne..." Wiesiek

**Nagrodę**
w tym miesiącu otrzymuje **Andrzej Jakubczyk**

## OPISY SAMOCHODÓW

### TOYOTA GT-ONE ROAD CAR




opracował ptszrot@wp.pl

Geneza firmy to narodziny dwóch ludzi Sakichi Toyoda ojca i założyciela spółki który zrewolucjonizował japoński przemysł tekstylny i jego syna Kichiro Toyoda. Sakichi Toyoda był wynalazcą pierwszego w Japonii automatycznego krosna. Wynalazek swój opatentował w Urzędzie Patentowym w roku 1885. Przez Urząd został mianowany jednym z dziesięciu najważniejszych japońskich wynalazców. Jego fascynacja maszynami i wytwórstwem obecna jest w Toyocie do dziś. Można pokusić się o porównania wpływu, jaki na przemysł odzieżowy wywarł Sakichi Toyoda z siłą, z jaką Toyota stara się unowocześniać produkcję swoich pojazdów. Pierwszym opatentowanym wynalazkiem Sakichi Toyody był drewniany warsztat tkacki, a jego zastosowanie polepszyło jakość wyrobu i zwiększyło produkcję o 40–50%. Wprowadzenie na rynek krosna automatycznego podniosło tę czterokrotnie, przy 50% obniżce kosztów wytwarzania materiału. Skonstruowanie tej maszyny trafiło dokładnie w czas, gdy w Japonii wzrosło zapotrzebowanie na tanie, ale wysokojakościowe materiały tekstylne. Po kilku próbach znalezienia partnerów w interesach, w styczniu 1918 Sakichi Toyoda zarejestrował firmę Toyoda Spinning and Weaving Co. Ltd (Przędzalnictwo i Tkactwo). Reminiscencje przedsięwzięć Sakichi Toyody na dalszy rozwój firmy są znaczące. Również jego styl bycia nie pozostał bez echa. Nawet gdy prezesował już spółce, widok szefa zbierającego z posadzki niepotrzebne gwoździe czy walczącego się kłębka bawełny, nie był dla pracowników czymś nadzwyczajnym. Zawsze wierzył w uczciwą pracę i wdzięczność i oddanie, przede wszystkim zaś w nieustanne eksperymentowanie. 30 października 1935 r., w pięć lat po jego śmierci, opracowane zostały "Maksymy Toyody". Te normy obowiązują również obecnie. Stworzyły podwaliny nowoczesnego zarządzania firmą widocznie są w "Zasadach Toyota Motor Company i Stylu Toyoty".

Tak wygląda w skrócie historia tej firmy a teraz zajmiemy się jednym z ich samochodów wyścigowych. Pojazd ten to drogowa wersja słynnego GT one który uczestniczył w wyścigach Le Mans 24h. Samochód ma napęd MR i moc ok. 1060 KM. U mnie rozwija prędkość 371 km/h, więc jest dosyć szybki. Tak więc nie polecam go amatorom za złym humorem ;) mimo że ma dobrą zwrotność. Jego największym "bublem" jest to, że często robi "bączka" na zakrętach, które pokonujemy poślizgiem.

**Ustawienia:**

| | |
|---|---|
| Spring rate | 140/153 |
| Ride height | 90/70 |
| Damper bound | 8/7 |
| Damper rebound | 8/7 |
| Chamber angle | 2,4/1,3 |
| Toe angle | 0/0 |
| Stabilizer | 7/7 |
| Brake ballance | 7/5 |
| LSD initial | 0/20 |
| LSD acceleration | 0/46 |
| LSD decrease | 0/30 |
| Gear ratio final | 38 |
| Down force | 0.74/0.64 |
| ASM | 6 |
| TCS | 8 |

# WRC EXTREME

**MONACO:**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1.52,22 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 2 | 3.39.13 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 3 | 6.03.10 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 4 | 2.29.00 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 5 | 3.42.69 | Michał Misiak z Pabianic |
| 6 | 3.41,10 | Michał Misiak z Pabianic |
| 7 | 2,51.38 | Michał Misiak z Pabianic |
| 8 | 6,15.01 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 9 | 2,16.05 | Michał Misiak z Pabianic |

**SZWECJA:**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1.58.02 | Michał Misiak z Pabianic |
| 2 | 3.04.45 | Michał Misiak z Pabianic |
| 3 | 5.15,08 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 4 | 2.33.02 | Michał Misiak z Pabianic |
| 5 | 3.08.38 | Michał Misiak z Pabianic |
| 6 | 3.02.38 | Michał Misiak z Pabianic |
| 7 | 2.32,01 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 8 | 4,47.50 | Michał Misiak z Pabianic |
| 9 | 2,01,86 | Michał Misiak z Pabianic |

**FRANCJA:**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1.49.00 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 2 | 3.37.86 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 3 | 6.29.91 | Michał Misiak z Pabianic |
| 4 | 2.57,47 | Michał Misiak z Pabianic |
| 5 | 3.47.09 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 6 | 3.38.00 | Michał Misiak z Pabianic |
| 7 | 2.46.66 | Michał Misiak z Pabianic |
| 8 | 6.00.71 | Michał Misiak z Pabianic |
| 9 | 1,50.75 | Michał Misiak z Pabianic |

**NISZPANIA:**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 2.54.31 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 2 | 3.49.04 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 3 | 5.28.37 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 4 | 2.40.27 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 5 | 4.10,50 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 6 | 4.12,33 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 7 | 2.32.57 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 8 | 5.25,73 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 9 | 2.53,46 | Przemysław Bednarek z Katowic |

**CYPR:**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 4.09,92 | Michał Misiak z Pabianic |
| 2 | 4.25.33 | Michał Misiak z Pabianic |
| 3 | 7.23.68 | Michał Misiak z Pabianic |
| 4 | 2.47.37 | Michał Misiak z Pabianic |
| 5 | 4.31.06 | Michał Misiak z Pabianic |
| 6 | 4.19,38 | Michał Misiak z Pabianic |
| 7 | 2.53.33 | Michał Misiak z Pabianic |
| 8 | 7.27,22 | Michał Misiak z Pabianic |
| 9 | 4,10.91 | Michał Misiak z Pabianic |

**ARGENTYNA:**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1.37,64 | Michał Misiak z Pabianic |
| 2 | 5.03.16 | Michał Misiak z Pabianic |
| 3 | 7.43.03 | Michał Misiak z Pabianic |
| 4 | 3.40.21 | Michał Misiak z Pabianic |
| 5 | 5.11.22 | Michał Misiak z Pabianic |
| 6 | 5.03.67 | Michał Misiak z Pabianic |
| 7 | 3.34.90 | Michał Misiak z Pabianic |
| 8 | 7.32.99 | Michał Misiak z Pabianic |
| 9 | 1.35,55 | Michał Misiak z Pabianic |

**GRECJA:**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 3.21.47 | Michał Misiak z Pabianic |
| 2 | 2.52.59 | Michał Misiak z Pabianic |
| 3 | 8.34.10 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 4 | 3.03.71 | Michał Misiak z Pabianic |
| 5 | 3.02.05 | Michał Misiak z Pabianic |
| 6 | 2.55.92 | Michał Misiak z Pabianic |
| 7 | 3.04.12 | Michał Misiak z Pabianic |
| 8 | 8.40.56 | Michał Misiak z Pabianic |
| 9 | 3.26.83 | Przemysław Bednarek z Katowic |

**KENYA:**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 3.05.32 | Michał Misiak z Pabianic |
| 2 | 3.26.11 | Michał Misiak z Pabianic |
| 3 | 5.12.58 | Michał Misiak z Pabianic |
| 4 | 2.44.33 | Michał Misiak z Pabianic |
| 5 | 3.24.97 | Michał Misiak z Pabianic |
| 6 | 3.30.55 | Michał Misiak z Pabianic |
| 7 | 2.43.91 | Michał Misiak z Pabianic |
| 8 | 5.27.95 | Michał Misiak z Pabianic |
| 9 | 3.08.29 | Michał Misiak z Pabianic |

**FINLANDIA:**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 0.52.30 | Michał Misiak z Pabianic |
| 2 | 3.29.11 | Michał Misiak z Pabianic |
| 3 | 4.05.49 | Michał Misiak z Pabianic |
| 4 | 1.47,32 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 5 | 3.27.05 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 6 | 3.20.05 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 7 | 1.41.65 | Michał Misiak z Pabianic |
| 8 | 3.58.46 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 9 | 0.54,51 | Michał Misiak z Pabianic |

**NIEMCY:**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1.05.11 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 2 | 3.09.10 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 3 | 3.46.57 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 4 | 1.40.26 | Michał Misiak z Pabianic |
| 5 | 3.18.60 | Michał Misiak z Pabianic |
| 6 | 3.04.33 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 7 | 1.33.36 | Michał Misiak z Pabianic |
| 8 | 3.46.53 | Michał Misiak z Pabianic |
| 9 | 1.04.66 | Przemysław Bednarek z Katowic |

**WŁOCHY:**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 3.20.05 | Michał Misiak z Pabianic |
| 2 | 5.10.42 | Michał Misiak z Pabianic |
| 3 | 5.56.38 | Michał Misiak z Pabianic |
| 4 | 4.09.39 | Michał Misiak z Pabianic |
| 5 | 5.10.49 | Michał Misiak z Pabianic |
| 6 | 5.14,03 | Michał Misiak z Pabianic |
| 7 | 3.46.63 | Michał Misiak z Pabianic |
| 8 | 5.32.31 | Michał Misiak z Pabianic |
| 9 | 3.16.59 | Michał Misiak z Pabianic |

**NOWA ZELANDIA:**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 0.53.69 | Michał Misiak z Pabianic |
| 2 | 3.48.32 | Michał Misiak z Pabianic |
| 3 | 4.41.31 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 4 | 1.52.19 | Michał Misiak z Pabianic |
| 5 | 3.40.07 | Michał Misiak z Pabianic |
| 6 | 3.44.44 | Michał Misiak z Pabianic |
| 7 | 1.48.37 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 8 | 4.22.45 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 9 | 0.48.96 | Michał Misiak z Pabianic |

**AUSTRALIA:**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 0.57.43 | Michał Misiak z Pabianic |
| 2 | 3.25.71 | Michał Misiak z Pabianic |
| 3 | 5.04.05 | Michał Misiak z Pabianic |
| 4 | 1.52.29 | Michał Misiak z Pabianic |
| 5 | 3.26.13 | Michał Misiak z Pabianic |
| 6 | 3.23.83 | Michał Misiak z Pabianic |
| 7 | 1.50.27 | Michał Misiak z Pabianic |
| 8 | 5.19.73 | Michał Misiak z Pabianic |
| 9 | 0.57.39 | Michał Misiak z Pabianic |

**WIELKA BRYTANIA:**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1.23.06 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 2 | 3.31.03 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 3 | 6.22.05 | Michał Misiak z Pabianic |
| 4 | 2.51.11 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 5 | 3.26.56 | Michał Misiak z Pabianic |
| 6 | 3.25.94 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 7 | 2.58.52 | Michał Misiak z Pabianic |
| 8 | 6.15.61 | Przemysław Bednarek z Katowic |
| 9 | 1.26.52 | Michał Misiak z Pabianic |

## TELEXTREME

Nie sądziłem, że tak ciężka będzie Wam znalezc odpowiedz na pytanie postawione w poprzednim miesiącu (gry wysagowe, w tytułach których wykorzystano nazwiska słynnych kierowców). O ile COLIN MCRAE RALLY (1 - 3) i TOMMI MAKINEN RALLY nasuwały się od razu, tak z trzecią grą była trudniej. A przecież niedawno była recenzowana inna gra z nazwiskiem słynnego kierowcy, mianowicie MICHAEL SCHUMACHER RACING WORLD KART 2002. Inne tytuły to np. JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000 albo NEWMAN NASS RACING. Nagroda za prawidłową odpowiedz leci do Andrzeja Jakubczyka z Warszawy.

Pytanie do tego numeru nadesłał Tomasz Dydułа z Olkusza ("no, colinowcy, jestem ciekaw czy wpadniecie, gdzie to znaleźć?!")

**KTÓRY SAMOCHÓD W CMR3 MA GAZ POD LEWĄ STOPĄ KIEROWCY?**

Termin: do 3 sierpnia 2003

# FORMULA ONE 2002

Formula 1 — OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

| | | |
|---|---|---|
| Melbourne | 1,19 373 | Kamil Ober z Łodzi |
| Sepang | 1 23,144 | Kamil Ober z Łodzi |
| Interlagos | 1 03 011 | Kamil Ober z Łodzi |
| Imola | 1,11 247 | Kamil Ober z Łodzi |
| Barcelona | 1,10,019 | Adam Haski ze Świętochłowic |
| A1 Ring | 1,07 519 | Adam Haski ze Świętochłowic |
| Monaco | 1 08,750 | Adam Haski ze Świętochłowic |
| Montreal | 1,07 948 | Marcin Dobrucki z Warszawy |
| Nurburgring | 1 21 523 | Adam Haski ze Świętochłowic |
| Silverstone | 1,12,988 | Adam Haski ze Świętochłowic |
| Magny Course | 1 04,707 | Adam Haski ze Świętochłowic |
| Hockenheim | 1,09,227 | Marcin Dobrucki z Warszawy |
| Hungaroring | 1 03 966 | Marcin Dobrucki z Warszawy |
| Spa | 1,35 917 | Adam Haski ze Świętochłowic |
| Monza | 1,17 011 | Adam Haski ze Świętochłowic |
| Indianapolis | 1 04 573 | Kamil Ober z Łodzi |
| Suzuka | 1 29 936 | Adam Haski ze Świętochłowic |

# BURNOUT 2

**Time Attack:**

| | | |
|---|---|---|
| Airport Terminal 3 | 0,33,820 | Krzysztof Jankun z Bartoszyc |
| Airport Terminal 1&2 | 1,19 149 | Łukasz Rosa z Mochowa |
| Interstate Loop | 1 00 483 | Łukasz Rosa z Mochowa |
| 88 Interchange | 2,17 979 | Krzysztof Jankun z Bartoszyc |
| Palm Bay Heights | 1 04 139 | Krzysztof Jankun z Bartoszyc |
| Palm Bay Marina | 1,27 916 | Rafał Marzec z Chrzanowa |
| Sunrise Valley Downtown | 0,40 959 | Krzysztof Jankun z Bartoszyc |
| Seaside Valley Springs | 1,06,066 | Rafał Marzec z Chrzanowa |
| Big Surf Grove | 1,02 450 | Robert Nocinski z Radzionkowa |
| Big Surf Shores | 1 37 599 | Łukasz Rosa z Mochowa |
| Crystal Summit Peak | 0,41 366 | Rafał Marzec z Chrzanowa |
| Crystal Summit Lake | 1,58 583 | Krzysztof Jankun z Bartoszyc |
| Ocean Sprint | 1,46 819 | Krzysztof Jankun z Bartoszyc |
| Heartbreak Hills | 1 40 436 | Łukasz Rosa z Mochowa |
| Freeway Dash | 1,57 183 | Łukasz Rosa z Mochowa |
| Airport Terminal 3 (R) | 0 33 633 | Łukasz Rosa z Mochowa |
| Airport Terminal 1 & 2 (R) | 1,19 066 | Rafał Marzec z Chrzanowa |
| Interstate Loop (R) | 1,00 199 | Rafał Marzec z Chrzanowa |
| 88 Interchange (R) | 2 15 633 | Łukasz Rosa z Mochowa |
| Palm Bay Heights (R) | 1,04 499 | Krzysztof Jankun z Bartoszyc |
| Palm Bay Marina (R) | 1,27,633 | Łukasz Rosa z Mochowa |
| Sunrise Valley Downtown (R) | 0,41 133 | Łukasz Rosa z Mochowa |
| Sunrise Valley Springs (R) | 1,05 340 | Krzysztof Jankun z Bartoszyc |
| Big Surf Grove (R) | 1,06 250 | Rafał Marzec z Chrzanowa |
| Big Surf Shores (R) | 1,37 989 | Łukasz Rosa z Mochowa |
| Crystal Summit Peak (R) | 0 41 883 | Łukasz Rosa z Mochowa |
| Crystal Summit Lake (R) | 1 58 683 | Łukasz Rosa z Mochowa |
| Ocean Sprint (R) | 1 42 500 | Łukasz Rosa z Mochowa |
| Heartbreak Hills (R) | 1 41 050 | Łukasz Rosa z Mochowa |
| Freeway Dash (R) | 1 59 416 | Łukasz Rosa z Mochowa |

**Crash:**

| | | |
|---|---|---|
| 1) | 47 585,980 | Zbigniew Stachwa z Warszawy |
| 2) | 83 796 144 | Zbigniew Stachwa z Warszawy |
| 3) | 99 378 512 | Robert Nocinski z Radzionkowa |
| 4) | 30 906 688 | Zbigniew Stachwa z Warszawy |
| 5) | 75,633 760 | Zbigniew Stachwa z Warszawy |
| 6) | 121 781 576 | Zbigniew Stachwa z Warszawy |
| 7) | 41 664 908 | Zbigniew Stachwa z Warszawy |
| 8) | 17 822 027 | Zbigniew Stachwa z Warszawy |
| 9) | 108 985 016 | Zbigniew Stachwa z Warszawy |
| 10) | 27,470 840 | Zbigniew Stachwa z Warszawy |
| 11) | 33 440 436 | Zbigniew Stachwa z Warszawy |
| 12) | 60,405 464 | Zbigniew Stachwa z Warszawy |
| 13) | 76,156,816 | Zbigniew Stachwa z Warszawy |
| 14) | 24,752,850 | Zbigniew Stachwa z Warszawy |
| 15) | 50,412,504 | Zbigniew Stachwa z Warszawy |

# colin mcrae rally 3

**SPAIN**

1) 1.56,36 Emilian Lawicki z Corkwicy
2) 1.30,24 Emilian Lawicka z Corkwicy
3) 1.35,63 Emilian Lawicki z Corkwicy
4) 2.12,04 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 1.59,47 Emilian Lawicki z Corkwicy
6) 2.07,83 Przemysław Bednarek z Katowic
7) 1.43,11 Przemysław Bednarek z Katowic

**GREECE**

1) 2.44,57 Adam Kilka z Chorzowa
2) 2.12,24 Emilian Lawicki z Corkwicy
3) 2.28,93 Sławomir Kopeć z Warszawy
4) 2.26,20 Emilian Lawicki z Corkwicy
5) 2.42,40 Sławomir Kopeć z Warszawy
6) 2.56,87 Adam Kilka z Chorzowa
7) 1.02,72 Emilian Lawicki z Corkwicy

**JAPAN**

1) 2.46,08 Przemysław Bednarek z Katowic
2) 2.36,47 Przemysław Bednarek z Katowic
3) 2.40,37 Przemysław Bednarek z Katowic
4) 3.11,01 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 2.26,57 Przemysław Bednarek z Katowic
6) 2.26,09 Emilian Lawicki z Corkwicy
7) 1.00,12 Przemysław Bednarek z Katowic

**AUSTRALIA**

1) 2.06,24 Przemysław Bednarek z Katowic
2) 2.52,76 Przemysław Bednarek z Katowic
3) 2.12,01 Przemysław Bednarek z Katowic
4) 2.37,59 Emilian Lawicki z Corkwicy
5) 2.41,71 Emilian Lawicki z Corkwicy
6) 2.15,04 Przemysław Bednarek z Katowic
7) 1.30,37 Przemysław Bednarek z Katowic

**UK**

1) 2.42,57 Przemysław Bednarek z Katowic
2) 2.19,48 Emilian Lawicki z Corkwicy
3) 2.03,92 Przemysław Bednarek z Katowic
4) 2.37,59 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 1.51,66 Przemysław Bednarek z Katowic
6) 2.36,41 Przemysław Bednarek z Katowic
7) 1.13,00 Emilian Lawicki z Corkwicy

**USA**

1) 1.51,11 Emilian Lawicki z Corkwicy
2) 2.23,10 Emilian Lawicki z Corkwicy
3) 2.29,76 Emilian Lawicki z Corkwicy
4) 2.27,91 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 2.48,16 Przemysław Bednarek z Katowic
6) 2.08,44 Emilian Lawicki z Corkwicy
7) 1.07,92 Emilian Lawicki z Corkwicy

**SWEDEN**

1) 2.12,40 Sławomir Kopeć z Warszawy
2) 2.04,36 Sławomir Kopeć z Warszawy
3) 1.46,85 Emilian Lawicki z Corkwicy
4) 2.07,76 Sławomir Kopeć z Warszawy
5) 2.29,60 Sławomir Kopeć z Warszawy
6) 2.21,00 Sławomir Kopeć z Warszawy
7) 1.07,60 Emilian Lawicki z Corkwicy

**FINLAND**

1) 2.05,52 Sławomir Kopeć z Warszawy
2) 2.22,35 Emilian Lawicki z Corkwicy
3) 1.56,32 Emilian Lawicki z Corkwicy
4) 3.26,29 Sławomir Kopeć z Warszawy
5) 2.55,73 Sławomir Kopeć z Warszawy
6) 2.47,52 Emilian Lawicki z Corkwicy
7) 1.08,60 Emilian Lawicki z Corkwicy

| Autor | WYSCIGOWE FORUM DYSKUSYJNE |
|---|---|
| GAMERA<br>site Admin | Wysłany 14-07, 2003 16:15 |



Dołączył: 03-03-2003
Posty: 5
Skąd: Redzionków

"Kierownice do ścigałek" - temat został rozległe poruszkowany w listach i postach, które do mnie dotarły. Wielu pytało się mnie, czy giem na kierownicy. Odpowiadam: NIE. Mam kierownicę, leży w szafie (HIV heh, moja stoi na szafie). Niekiedy, gdy przyjeżdżają do mnie znajomi lub rodzinka, podłączam ją dla nich do konsoli. Osobiście jazdą na niej uważam jako chwilową rozrywkę, nie zaś jako jazdę po rekordy czy zaliczenie. Zapewne teraz wielu się zapyta dlaczego? Już wyjaśniam. Gdy kupowałem jeszcze dawno temu "playa 1", to mogłem zapomnieć o kierownicy mało tego, mogłem zapomnieć o gałkach analogowych (przy Dual Shock był dopiero w fazie produkcji). Od początku nauczyłem się jeździć na klawiszach i tak mi zostało (oczywiście na gałkach też potrafię jechać, jednak jeśli mam wybór, wybieram przyciski).

* "Najgorsza gra wyścigowa w którą miałeś okazję zagrać?"
* "Czy wszystkie wyścigi na konsole muszą być przystosowywane do symulatorów, czy arcade'owy model jazdy ma przewagę wśród wyścigów?"
* "Licencje w GRAN TURISMO - konieczność czy niepotrzebny dodatek?"
* "Najlepsze tuning jako pojawiło się w wyścigach (i dlaczego właśnie ono)?"
* "Jakie gatunki wyścigowe preferujesz i dlaczego (jeśli tak sądzisz) są one lepsze od innych wyścigów (np. NASCAR, WRC, F1 itp.)?
* "Kierownice do gier wyścigowych - obowiązkowo u prawdziwego maniaka wyścigów czy zbędny zakup?" - kontynuacja

Tak jak wspomniałem tym razem podyskutujemy o kierownicach: czy warto się w nie zaopatrzyć, czy lepiej zostać przy padzie?

profil | pw | email | www

## PYTANIA DO LOSERA

Tak jak poprzednio (kilka miesięcy temu) zamieszczam odpowiedzi autora do pytań postawionych odnośnie jego tekstu w PORADNIKu.

"Jeśli w grze można dobierać ciśnienie w oponach, jak zrobić to w najbardziej optymalny sposób?" Zinwel, Łódź
Odp: Zasadę jest, że wraz z mniejszą twardością podłoża należy redukować ciśnienie. Z kolei im twardsza nawierzchnia, tym więcej powinno się napompować kół. W grach z reguły jest to dobrze odwzorowane, polecam jednak zwrócić uwagę na fakt, że im "twardsza" od ciśnienia opona, tym bardziej powinno się "zmiękczyć" zawieszenie - inaczej na każdym wertepie będzie podbijał pojazd i potencjalny zysk czasowy rozpłynie się w morzu strat.

"W PORADNIKu pisałeś, że im bardziej pochylimy koła względem nawierzchni (negatyw), tym lepsze czasy będziemy w stanie wykręcić. Zauważyłem, że na szutrze ustawienie kół prostopadle do podłoża daje najlepsze rezultaty, a może to jakiś zbieg okoliczności?"
Michał, Szczecin
Odp: Nie, Twoje obserwacje są słuszne. Koło nachylone do nawierzchni właściwie spełnia swą funkcję tylko na przyczepnych nawierzchniach, na luźnych gdzie poruszamy się poślizgami stanowi mniejszy opór przez co ułatwia pomyślne bokiem, ale może prowadzić tym samym do strat czasowych.

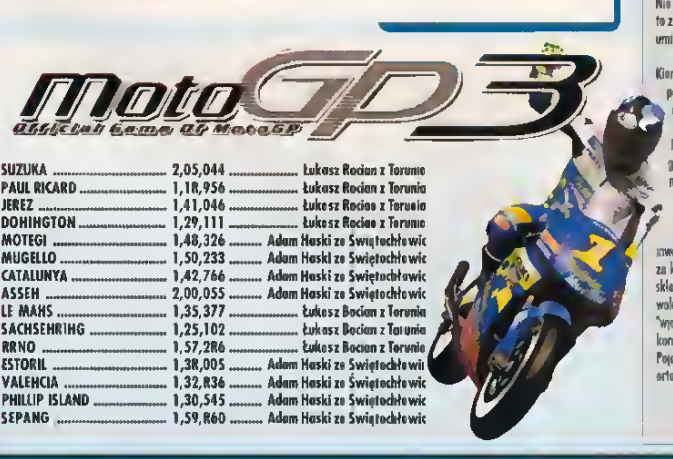
"Czy jesteś pewien, że usunięcie wszystkich, poza obrotnierzem, wskaźników jest korzystne? W takiej konfiguracji gorzej jeździ mi się w Time Trialu."
Bartek, Poznań
Odp: Rzeczywiście, nieco za bardzo pofolgowałem w większości sportowe motorowych nieodzownym dodatkiem stało się wyświetlanie, bądź wywieszanie czasów ostatniego okrążenia (wyścigi) lub międzyczasów (rajdy), co pozwala na lepszą kontrolę tempa jazdy i odstępu względem rywali. Obrotnierz też poza obrotomierzem powinien zostać jeden z tych "zegarków", wyrzucam ubożenie z powodu nieczytelności.

"W jaki sposób najlepiej wejść w zakręt na luźnej nawierzchni?"
Tomek, Warszawa
Odp: To zależy od osobistych preferencji, ale z własnego doświadczenia wiem, że najlepiej sprawuje się technika znana z prawdziwych rajdów. Zbliżając się do zakrętu skręć nieznacznie w stronę przeciwną, niż zbliżający się zakręt. Gdy dotrzesz do pobocza gwałtownie "odbij" w tą stronę, w którą musisz skręcić - samochodzie zarzuci, co pozwoli przejechać zakręt z większą prędkością, a Tobie zaoszczędzi czas. Ważne jest abyś doświadczalnie dobrał moment wykonania manewru - jeśli uczynisz to za wcześnie nie spoczniesz się, z planowanego zysku będą nici. Dla całkowitej pewności sytuacji dodam, że wykonuję się to raczej bez użycia hamulca - hamuje się odpowiednio wcześniej, ewentualnie można wspomóc się lewą nogą na wyjściu z zakrętu - po więcej informacji na ten temat odsyłam do PORADNIKa.

"Czy hamowanie tylko i wyłącznie silnikiem ma jakikolwiek sens, czy przełączy się na czasy uzyskiwane w Time Trialu?"
Colin Sosnowiec
Odp: Zdecydowanie NIE! Hamowanie silnikiem jest świetną jako uzupełnienie standardowego manewru, samo z siebie dzieła z małą intensywnością, co prowadzi do strat. Stricte sportowa technika jazdy to, odpowiednie dozowanie gaz i hamulec, przy czym zawsze jeden z pedałów pozostaje wciśnięty, bowiem tylko tak można do minimum skrócić czasy okrążenia. Takie życie, warto je czasem łatwiej odpuścić gaz, ale przynosi to straty, co szczególnie dobrze widać w Le Mans 24 H.

"Przy recenzji rajdowe wielokrotnie padało stwierdzenie, iż ścinek, których wyeliminowanie zbliża gry do rzeczywistości (COLIN 3), a przecież w relacjach z rajdów wyraźnie widać, jak kierowcy "oszczędzają" sobie drogi. O co chodzi jakby?"
Damien, e-mail
Odp: Na to pytanie mogą odpowiedzieć częściowo do pełna szczęścia głos w sprawie musiałby zabrać również recenzenci. Rajdy w kwestii scinania to właściwie freestyle - można praktycznie czynić wszystkie, co uczynić można, jeżeli tylko nie wyjedzie się poza taśmy lub nie "przestawi" się szykany, tudzież podobnego przybytku. Ścinanie jest na porządku dziennym, zaawansowanie do tego stopnia, że na niektórych rajdach, kierowcy wolą jechać na przełaj niż po wyjątkowo dziurawej drodze (vide mordercze Safari).

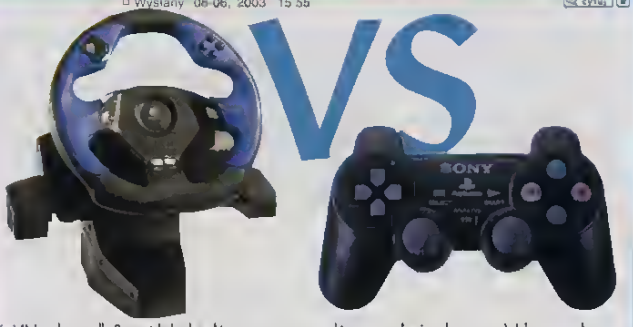
Jeśli dręczą Was jeszcze jakieś niepewności, uderzajcie pod adres: mi losar@interia.pl.




| | | |
|---|---|---|
| SUZUKA | 2,05,044 | Łukasz Rocian z Torunia |
| PAUL RICARD | 1,18,956 | Łukasz Rocian z Torunia |
| JEREZ | 1,41,046 | Łukasz Rocian z Torunia |
| DONINGTON | 1,29,111 | Łukasz Rocian z Torunia |
| MOTEGI | 1,48,326 | Adam Haski ze Świętochłowic |
| MUGELLO | 1,50,233 | Adam Haski ze Świętochłowic |
| CATALUNYA | 1,42,766 | Adam Haski ze Świętochłowic |
| ASSEH | 2,00,055 | Adam Haski ze Świętochłowic |
| LE MANS | 1,35,377 | Łukasz Bocian z Torunia |
| SACHSENRING | 1,25,102 | Łukasz Bocian z Torunia |
| RRNO | 1,57,286 | Łukasz Bocian z Torunia |
| ESTORIL | 1,38,005 | Adam Haski ze Świętochłowic |
| VALENCIA | 1,32,836 | Adam Haski ze Świętochłowic |
| PHILLIP ISLAND | 1,30,545 | Adam Haski ze Świętochłowic |
| SEPANG | 1,59,860 | Adam Haski ze Świętochłowic |

## KIEROWNICE DO GIER WYSCIGOWYCH - OBOWIĄZKOWO U PRAWDZIWEGO MANIAKA WYSCIGOW CZY ZBĘDNY ZAKUP?

Wysłany 06-06, 2003 15:55




(...) Moim zdaniem, dla Graczy takich jak ja, którzy w wyścigówki giną rzadko i mało wystarczy pad. Dla maniaków np. GT3 potrzebna jest kiera i kociej z drugiej strony jak ktoś dużo gra z kierą, to bardziej się namacha i szybciej zmęczy. Klawiatura nie wchodzi w ogóle w grę. Mnie gałka analogowa wystarcza... ( ) palo15@wp.pl

(...) Kierownica w grach wyścigowych zapewnia o wiele większą przyjemność z grania. Ale czy powinna się nią mieć? No podzie z analogową gałką to już nie to samo, ale sądzę. A co do klawiatury to nie radzę. Jak już cię nie stać na kierownicę to należy fundnąć sobie pada (najlepiej z analogową gałką). Ja sam nie gram na kierownicy bo jakoś nigdy nie starcza mi na nią kasy. Grałem kilka razy w GT3 na swojej kierownicy LOGITECH'a o nazwie GT Force. Przyjemność z grania była co najmniej podwójna. Może w przyszłości pokuszę się o dobrą kierownicę. Akurat na GRAN TURISMO 4:) (...)
Fokus (Mikołaj Sojdak)

(...) Kierownice - czy warte? Hmm... Na ten temat wypowiedziałem się już w PORADNIKu, jednak teraz postaram się nieszerzej zagadnienie. Zacznę od tego, że... wartość ma co najmniej kilku powodów. Po pierwsze, nie ułatwiają gry! Brzmi to paradoksalnie, ale tak właśnie jest - na podzie możesz kręcić bokami w prawo i w lewo niemal bez ograniczeń - kciuk wykonuje raptem kilka milimetrów ruchu w każdą stronę. Na kierownicy nie ma tak dobrze, trzeba solidnie ruszyć ramieniem w dół lub w górę, żeby skręcić. Jakie ma to znaczenie - raz, że wsiadając do samochodu zdajesz sobie sprawę, że nie zawsze zdążycie skontrować uciekający tył, trzeba dodać, że kontrolacy dostępne w sprzedaży mają i tak mały kąt skrętu - niczym w bolidach F1, w nie kręci trzeba jeszcze więcej. Dwa - mniej ruszając kołami, tworzycie mniejsze opory dla poruszającego się samochodu, jak wiadomo ustawienie kół inne niż "na wprost" to opór, a więc spadek przyspieszenia. Trzy - na kierownicy można wykonać coś i na padzie jest niemal nie do wykonania - można utrzymać stały przyspieszenie skrętu - grając na joyu tak naprawdę nam stop wciskając a jak wpływa to na osiągi możecie przeczytać w punkcie drugim. Cztery - gaz i hamulec są zazwyczaj analogowe, ten kto nie trawi grania na gałce w Dual Shocku nie jest w stanie płynnie dozować otwarcia przepustnicy i siły hamowania. Oczywiście istnieją analogowe przyciski, ale większość nie, za nie sprawdzają się najlepiej podczas zajadłych bojów. W wyspecjalizowanym kontrolerze masa analogowe pedały, którymi skutecznie i intuicyjnie wszecie symulniczyć boksowanie kół przy starcie lub nie blokowanie przy komowaniu. Jak wpływa to na rezultaty polecam sprawdzić we własnym zakresie - zdziwicie się zapewne... Pięć - specjalne przyciski do manipulowania biegami. Na podzie nie wygląda to najgorzej, jednak jest mniej intuicyjne niż w kierownicach, które zazwyczaj oferują odchylone od reszty przyciski służące do wykonywania tych właśnie operacji. Nie każdy lubi grać z manualną skrzynią biegów, o "kierownicy" to zdecydowanie ułatwiają, szczególnie jeśli są to łopatki umieszczone za obręczą lub oddzielna dźwignia zmiany biegów.

Kierownice urealniają grę poprzez lepsze przekazywanie wibracji pozwalając lepiej wyczuć granicę przyczepności - niby detal, ale niesłychanie ważny w przypadku wyścigów rozgrywanych na luźnych nawierzchniach. Nie wspominając o systemie Force Feedback, który skutecznie zwiększa radość płynącą z grania, dowodząc że opinia to nie wszystko - o jedynie niewielki wycinek tortu zwanego grą! Minusy? Oczywiście są, o jakie! Przede wszystkim koszt. Nie każdy może na stanie zbędne fundusze, ale grający głównie w wyścigi powinien odżałować kilka groszy tym bardziej, że nie czynię inwestycji na miesiąc czy dwa, o na kilka lat. Trzeba podkreślić, za kierownicą na początku nie ułatwia grania, więc test w sklepie nie jest do końca skuteczny. Aby w pełni wykorzystać walory oferowane przez ten typ kontrolera trzeba się "wyeździć", dopiero wtedy przyjdzie czas na pomykanie kontrolowanymi poślizgami, które smakują znacznie lepiej. Pojawi się też wysiłek fizyczny, nieznaczny, ale dla ortodoksyjnych Graczy może okazać się jedyną formą aktywnego spędzania wolnego czasu.) Jak wspomniałem na początku, zapomnieć też można o bezkresnym mechaniu kołami w obie strony - zapewne część uzna to wadę zwiększony czas potrzebny na wykonanie kontry. Jednak fakt ze czyni to zabawę realniejszą, nie może pozostać bez uwagi. (...)
mi losar@interia.pl

(...) Jako młody Gracz mierzyłem o gadżeciku w postaci jakiejś kierownicy, skrzyni biegów itp. dupereleek która uprzyjemniłyby grę w jakąś ścigałkę. Jednak mając już wymieniony sprzęt coraz częściej używałem pada i aktualnie tylko ze jego pomocą śmigam w "wyścigówy". Jak chcę pojeździć prawdziwym samochodem to biorę od brata kluczyki i jeżdżę. Kierownice są bardzo niewygodne i granie za ich pomocą mczej utrudnianie zabawę. Nie jest to tak jak sobie wyobrażałem "wypasiony gadżet do ścigałek". Najbardziej za wszystkich kontrolerów cenię sobie pad, klawiaturę też daje radę. Ale z podzikiem najbardziej mi się śmiga np. w GT czy CRAZY TAXI. (...)
Tomyama_Junior; tori_murderer@interia.pl

(...) Na pewno w każdą grę wyścigową będzie lepiej się grało na kierownicy, ale nie wszystkie typu kontrolera wymagają. Jest duża gier w których kierownica to tylko dodatek (taki bajer), bo czasami na klawiaturze (padzie) mamy mieć o wiele lepsze osiągnięcia. Typ kontrolera, jakim jest kierownica, został raczej stworzony dla gier które starają się jak najdokładniej oddać fizykę jazdy prawdziwym samochodem. Wtedy właśnie "analogowość" owego kontrolera sprawdza się najlepiej. Dowodem na to mogą być GRAND PRIX LEGENDS i NASCAR RACING SEASON 2003 - gry, w których granie na innym kontrolerze to po prostu profanacja... Jednakże dobry kontrolera leży w interesie każdego Gracza z osobna... A czy będzie to kierownica to zadecyduje o tym portfel, bo jak wiadomo tego typu zabawka jest dosyć droga, a nieapatrelne jest kupowanie produktów w granicach 200 - 300 zł (i tanie lipne wykonany, i rodzić z zabawy nijaki). Osobiście polecam kierownicę jako kontroler, ale tylko w przypadku gier symulacyjnych (tak jest dysponujemy portfelem bez dna). W innym przypadku jest to po prostu zbędny element. (...)
dead_sea_salt@wp.pl

(...) Kierownice są dla zapaleńców. Kupują i pokazują kumplom, jacy to z nich kierowcy. Puszczą takiego jednak na drogę prawdziwym samochodzie, o zapomni jak się kręci tym kółkiem. Miałem kiedyś pozyczone sprzęcidło i testowaliśmy je z bratem jak zachowuje się rzłwiok pod wpływem alkoholu za kierownicą. Polecam fajny efekt. Mało nie urwaliśmy gałki z biegami. (...)
Jaco z Brzegu

(...) To zależy od podejścia osoby do grania. Jak jest się mamukiem symulacji to powinno się w zasadzie grać na kierownicy. W zasadzie, bo jest jeszcze jeden problem kierownica powinna być realna, a z taką się jeszcze nie spotkałem. Kierownica realna to taka do której zwykły kierowca który nie gra w gry jazdy normalnie o nie jak pijany od ściany do ściany. Jeśli zaś interesuje kogoś arcade i/lub rekordy to mech się do kierownicy nie zbliża bo nawet poziom Easy to będzie wyzwanie. Podsumowując: dostępne kierownice są do bani i lepiej wydać pieniądze na coś innego. ( )
orsmo

( ) Nie mo kierownicy, która byłaby replikę prawdziwego kokka, ale nie zapominajmy że ogólnodostępna jest kierownica Logitech MOMO Force i na dzień dzisiejszy jest najlepszą na rynku. Prawie 90% Graczy takowej używa o to świadczy tylko o tym że do niedawna jej niedaleko Logitech w porozumieniu z Ferrari ma już w planach kolejne dzieło, więc może tym razem doczekamy się kontrolera z prawdziwego zdarzenia. (...)
dead_sea_salt@wp.pl

(...) Mojej skromnej osobie wystarczają gałki w analogu. Jak już kierownica, to tylko w prawdziwym samochodzie. (...)
DeRKaN; doikan13@wp.pl

profil | pw | email | www

# Kącik SPORTOWY 41



Do dziś się śmieję na myśl o występach naszych fantastycznych pierwszoligowców, Polonii Warszawa oraz Odry Wodzisław, w rozgrywkach pucheru Intertoto. Zaczynemy już przegrywać z ametorskimi druzynami z Walii czy Kazachstanu, gdzie w składzie na mecz znajduje się dwoch pasterzy, rybak, listonosz i pewnie jakiś niezwykle groźny bankier. Niech zagrają lepiej w mistrzostwach bierek wodnych, bo przegrać z zespołem lepszym można, ale odpuścić sobie i nie walczyć ze słabeuszem, to największy grzech. Kuźby i Kosowskiego, więc szense ne awans do rozgrywek grupowych LM "rosną". Ech, Polska. Głośno tez zrobiło się ostatnio za sprawą prezese PZN i odejścia z kadry skoczków panów "psychologów", Blacharza i Zołędzia, którym delikatnie poprzewracało się we łbach (kasa) - spokojnie, Adaś będzie skakał gorzej, to wszyscy pojdziecie się paść na trawę i moze wtedy dojdzie do zgody. Ojców sukcesu jest wielu, totez w sumie nie ma się co dziwić, ze wszyscy chcą się napić póki źródełko bije. (...) "Kącik..." w tym miesiącu zdominował futbol, a konkretnie kopeniny KCET - przedstawiam pierwsze szczegoły oraz zdjęcia (jakość poraza!) z PES3, które powinno trafić ne rynek juz pod koniec października. Z początkiem sierpnie spodziewać się mozna z kolei wersji japońskiej, czyli omawianego w poprzednim numerze WE7. Zachęcam do przeczytania o golfie z opcją on-line (czadl) i oddalam się juz ruchem jednostajnie przyspieszonym, zycząc udanej drugiej połowy wakacji! Huh, gorąco za oknem. [shivek]

**Kontakt**: shiva@psxextreme.pl, 0608 383 518, listownie na adres Redakcji z dopiskiem "Kącik sportowy"

**Thanks to:** Adam Topolek z Kostrzyna, Jarek Datecki z Warszawy, Yeti, Komar, Dorota Sobczyk z Piły, Janecki, Apollo, Krzyvy_Jon, ArtekKądzinski, Mamut i Pele

## HARDCORE'OWE SMACZKI W WE/PES

Jeden z naszych Czytelnikow, the_ring, nadesłał mi bardzo ciekawe, krótkie opracowanie dotyczące opcji Team Work (zgrywanie się pomiędzy zawodnikami w druzynie). Odezwij się do mnie na maila, celem ustalenia rodzaju nagrody, a wszystkich zachęcam gorąco do przeczytania poniższego materiału.

Grając w WE6 FE zauwazyłem pewną ciekawą zależność. Nikt nigdzie jeszcze o tym nie pisał, więc uznałem, ze się moją wiedzą podzielę. Dobra, przechodzę do rzeczy. Wszystko odnosi się do WE6 FE, gdyz mój kontakt z PES2 był krótki i bolesny, oczkolwiek jestem pewny, że i w nim to co ponizej znajduje zastosowanie. Jak zapewne wiecie, w menu formacji, po wybraniu opcji Member Change i wciśnięciu na podzie "trójkąta" pojawiają się różnorakie cyferki oznaczające stopien "zgrania" poszczególnych zawodników. Otóż rozgryzłem sposób, w jaki sposób są one wyliczane. Rzecz wygląda następująco: kazdy z zawodników posiada atrybut zwany w TW (Team Work). Aby określic stopien zgrania między dwoma danymi piłkarzami, konsola wylicza średnią z wartośa Team Work poszczególnych zawodników. Posłużę się przykładem: piłkarz A ma TW=90, piłkarz B ma TW=80. Stopień zgrania tych dwoch zawodnikow wynosi 85 (90+80 2=85).

Dodatkowa, Master League kryje tutaj jeszcze więcej smaczkow. Wiadoma że po kazdym zagranym przez danego chłapka meczu zgrywa się on z resztą druzyny (czyli po prostu rośnie wartość jego TW). Jesli zawodnik spędzi mecz na ławce rezerwowej, to oczywiście wartość ta spadnie, co natabone doprowadzic może do głupiej sytuacji: wpuszczasz dwoch nowo zakupionych kapoczy na mecze naprzemiennie: tzn. w jednym meczu gra zawodnik A, a w drugim zawodnik B, i tak na zmianę. Po pewnym czasie obaj mają "wymaksowanego" TW - wtedy puszczasz ich obu na murawę (razem). I co się okazuje? Mają bardzo wysoki stopien zgrania MIĘDZY SOBĄ, mimo iz nie zagrali razem ani jednego meczu! Wracając do tematu, zauważyłem jeszcze, ze nie mozna maksymalizowac tego atrybutu bez końca - kazdy zawodnik posiada indywidualną granicę, której przekroczyc się nie da. Dla przykładu: maksymalna wartość TW dla Zidane'a wynosi 99, ale juz dla takiego Roberto Carlosa tylko 80 (przez co stopien zgrania między nimi nigdy nie przekroczy poziomu 90, choćby nawet razem grali razem kilka tysięcy meczy).

## TELEXTREME

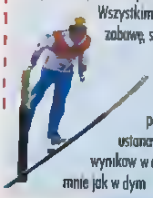
Znów poprawnych odpowiedzi przyszła cała masa, niektorzy narzekają tez, ze pytania są zbyt łatwe - dlatego na ten numer przygotowałem zadanie stricte 'hardkorowe', opracowane przez pana ksywą the_ring (pozdra!). Wcześniej jednok odpowiedz na zagadkę sprzed miesiąca: chodziło oczywiscie o jedną z większych legend piłki noznej, Brazylijczyka Zico (obecnego trenera reprezentacji Japonii). Dostałem tez spora głosow na Beckhama, ale to chyba bardziej z powodu szumu medialnego, jaki ostatnio wywołał swoim przejsciem do Realu... Nagrody zgarniają Piotr Skowronski z Krakowa oraz Mateusz Barys z Pabianic. Pytanie na bieżący miesiąc:

**PODAJ JAK NAJWIĘKSZĄ LICZBĘ ZAWODNIKÓW W PES2, KTÓRYM MOŻNA ZWIĘKSZYĆ TEAM WORK DO 99 [ZAZNACZAM: "WYMAKSOWAĆ" (MAKSYMALIZOWAĆ) - W MASTER LEAGUE; NIE CHODZI TU TYLKO O ZAWODNIKÓW, KTÓRZY DOMYŚLNIE MAJĄ TW=99].**

Hardcora? Hardcare! Na odpowiedzi wyczekuję do 6-go sierpnia (włącznie), przypominając tradycyjnie, ze najprostszym sposobem jest podesłanie rozwiązania za pomocą SMS-a, wraz z imieniem, nazwiskiem oraz dokładnym adresem, na nr telefonu: **0608 383 518**. Po raz kolejny przypominam, by nie zapominać podawac wieku (kary za brak tych danych, a takze odpowiedzi nie wyjdą).

## RTL SKISPRINGEN 2003

Huh, musiałem solidnie zrewidowac swoje - jak się okazało, mocno ograniczone - wyobrazenia a mozliwosciach rekordowych skoków w RTL SKISPRINGEN 2003. Wszystko za sprawą jednego z naszych Czytelnikow z Olsztyna, Adama Jasiaka, który poprawił bliską połowę dotychczasowych najlepszych osiągnięć. Rewelacja. Tak czy inaczej tym razem definitywnie wywalam juz tą rubrykę, nie podsyłajcie nowych kaset, bo ta co ponizej ta wersja ostateczna.



Wszystkim uczestnikom dziękuję za zabawę, spotkamy się pewnie ponownie przy okazji wersji ze znaczkiem "2004". Przy okazji, jesli macie jakies pomysły dotyczące ustanawiania rekordowych wynikow w roznych grach - walcie do mnie jak w dym.

| | | |
|---|---|---|
| Kuusamo, K-120 (FIN) | 173,1 pkt/152 m. | Adam Jasiak, Olsztyn |
| Neustad, K-120 (GER) | 171,5 pkt/153 m. | Darek Popielski, Gdańsk |
| Villach, K-90 (AUS) | 168,3 pkt/115,5 m. | Adam Jasiak, Olsztyn |
| Engelberg, K-120 (SWI) | 194,1 pkt/162 m. | Andrzej Osinek, Warszawa |
| Oberstdorf, K-115 (GEK) | 173,4 pkt/145,5 m. | Tomasz Włosiński, Bydgoszcz |
| Garmisch, K-115 (GER) | 170,8 pkt/144 m. | Darek Popielski, Gdańsk |
| Innsbruck, K-110 (AUS) | 183,5 pkt/146 m. | Adam Jasiak, Olsztyn |
| Kischatshofen, K-120 (AUS) | 178,9 pkt/163 m. | Rafał Zaremba, Bydgoszcz |
| Liberec, K-120 (CZE) | 171,3 pkt/149 m. | Tomasz Włosiński, Bydgoszcz |
| Zakopane, K-120 (POL) | 175,K pkt/151 m. | Adam Jasiak, Olsztyn |
| Hakuba, K-120 (JAP) | 172,6 pkt/151 m. | Andrzej Osinek, Warszawa |
| Sappora, K-12K (JAP) | 180,2 pkt/154 m. | Darek Popielski, Gdańsk |
| Trondheim, K-12K (NOR) | 173,5 pkt/151,5 m. | Tomasz Włosiński, Bydgoszcz |
| Bad Mitterndorf, K-185 (AUS) | 327,7 pkt/366 m. | Rafał Zaremba, Bydgoszcz |
| Val di Fiemme, K-90 (ITA) | 161,8 pkt/111 m. | Adam Jasiak, Olsztyn |
| Val di Fiemme, K-120 (ITA) | 174,3 pkt/151 m. | Andrzej Osinek, Warszawa |
| Willingen, K-120 (GER) | 1K2,4 pkt/158 m. | Tomasz Włosiński, Bydgoszcz |
| Oslo, K-115 (NOR) | 171,3 pkt/147 m. | Adam Jasiak, Olsztyn |
| Falun, K-115 (SWE) | 181,9 pkt/15K,5 m. | Tomasz Włosiński, Kydgoszcz |
| Lahti, K-116 (FIN) | 175,8 pkt/148 m. | Andrzej Osinek, Warszawa |
| Planica, K-1K5 (SLO) | 516,K pkt/379 m. | Adam Jasiak, Olsztyn |

## PRO EVOLUTION SOCCER 3

Patrząc na wrzucone obok zdjęcia, można złapac się za serce - taz to rewelacja! I choc pokazują PES3 niemal przy maksymalnych zbliżeniach kamery, to i tak dają juz odczuć, jak duzy nacisk w nowej odsłonie serii położono na jak największe zroznicowanie poszczególnych piłkarzy pod względem wzrostu, wagi, budowy ciała, sposobu uczesania, rodzaju twarzy itd. Zwroc tez uwagę na znacznie bardziej szczegołowe trybuny - więcej kibicow (ubrani są różnie w zależnosci od pogody...), flag, wyraźnie lepiej odwzorowana jest tez architektonicznie budowa stadionow. W zależności od tego, jak grasz, na kazdym kolejnym meczu może być więcej lub mniej fanow - podobnie będzie z dopingiem (mniej lub bardziej żywiołowy).







Dostaniemy opcję Shop, w której za punkty zdobyte w Master League kupować będzie można nowych zawodników, stroje, a nawet takie papierdołki jak nowe fryzury dla piłkarzy. Ostatecznie potwierdzano, że nie będzie opcji on-line, umożliwiającej grę przez Internet, dostaniemy jedynie - podobnie zresztą jak Japończycy w WE7 - tryb ściągania roznych uaktualnień (składy itd.). Tyle wyniuchałem nowego, cała reszta została opisana dokładnie przed miesiącem, w obszernej zapowiedzi WE7 - zainteresowanych tematyką dostępnych klubow, rozgrywki i całej reszty odsyłam do poprzedniego numeru PE. I jeszcze coś: na dzień dzisiejszy prace ukończone są w 80%, a niemal kompletna wersja wystawiona będzie w formie grywalnej podczas tegorocznych targów ECTS w Londynie (27 - 29 sierpnia) - szarpniemy oceniony. Zapowiada się kapitalnie (...) PS. Wstępna data wydania - przełom [illegible].

## HOT SHOTS GOLF ONLINE

Niezwykle jajcarska, prosta, arkadowa i przy tym niebywale wciągająca seria znanego golfa od SONY doczeka się edycji korzystającej z dobrodziejstw globalnej Sieci. HOT SHOTS GOLF ONLINE powstaje w studiach developerskich CLAP HANZ LIMITED, czyli na wstępie jedno już jest pewne - dostaniemy niemal kopię HSG3, tyle że ukierunkowaną pod kątem potyczek przez Internet. Tworzysz własną postać, wybierasz sobie kswę (po której będziesz poznnej zawsze identyfikowany - coś jak Gamertag w przypadku Xbox Live, z tą różnicą, że tutaj identyfikacja dotyczy tylko tego jednego tytułu), po czym wbijasz się do czata. A ten wygląda mocno specyficznie - masz pomieszczenie, w którym obserwujesz z góry małe sylwetki golfistów (maksymalnie 3D osób), rozmawiając za pomocą tekstów wpisywanych na podzie i później wyswetlanych w postaci komiksowych dymków. Fajnie to wygląda, ale czy sprawdzi się w praktyce - trudno powiedzieć. Ani słowa producent nie mówi niestety o wykorzystaniu headsetu (słuchawki i mikrofon), znacznie prostszego i bardziej nowoczesnego środka komunikacji. W rozgrywce maksymalnie uczestniczyć będzie mogła do czterech osób, a zasady są identyczne jak w poprzednich częściach serii: osiemnaście dołków do zaliczenia składa się na jedną partię, każdy uderza po kolei. Wniosek? Taka "turowa" zabawa wymaga przesyłania minimalnych pakietów z danymi, więc do zmagań on-line nie będzie potrzebne jakieś specjalne szybkie łącze. A mając w pamięci niezwykłą rajcowność tego tytułu w trybie dla pojedynczego Gracza, spodziewac się można zaiste srocinowej perełki. Z tym większą przykrością donoszę, że produkt szykowany jest na razie wyłącznie na rynek japoński (MINNA NO GOLF ONLINE) i wymaga twardego dysku - grę w KKW sciąga się (1,5 GB danych) na twardziela. Pozostaje tylko miec nadzieje, ze za kilka miesięcy NSGO dotrze i do Europy.



## ISS on line

Huh, temat grania w ISS-y na Szoraka przez Internet zaintrygował! Was tak bardzo, że nie nadążałem z odpowiedziami na napływające co rusz pytania. Wszystkie szczegoły a przede wszystkim dokładny opis konfiguracji emulatora, znajduje się pod adresem, który podawałem przed miesiącem: http://www.iss-online.glt.pl - tam odsyłam zainteresowanych. Poniżej zamieszczam dodatkowo list, jaki skierował do chętnych do zabawy w Sieci założyciel powyżej podanego serwisu Brat_N. Zerknij, co naskrobał, bo materiał jest ciekawy.

Jestem założycielem i jednocześnie administratorem strony www.iss-online.glt.pl. Zupełnie przypadkiem dostałem wiadomości, że zamieściliście informacje o mojej stronie w PE w dziale sportowym. Niestety nie czytuję Waszego pisma z wiadomych względów (nie posiadam w domu konsoli PSX czy PS2 (radzę się nawrócić! - dop. Shi)) i dlatego główne stworzana została moja strona, która zajmuje się tylko jedną grą wypuszczoną na konsolę SONY. Chciałem przede wszystkim podziękować za informację, jakie zamieszczane zostały w "Kąciku...", szczerze mówiąc, nie spodziewałem się tego. Ale do rzeczy. Strona powstała w listopadzie 2002 roku. Jej głównym założeniem była i jest możliwość gry w ISS-a na komputerach PC, oczywiście przy udziale emulatora EPSXE. Dlatego na samym początku była ona bardzo mało urozmaicona, posiadała niewiele działów itd. Później jednak szybko zaczęła się rozwijać i już po miesiącu postanowiłem ją przekształcić w takim kierunku, w którym być może uda się stworzyć grającą ligę on-line (wtedy wiedziałem tylko ze istnieje CYBERPAD i można grać po Sieci, ale nie wiedziałem, jak to wydzie w Internecie). Nawet nie miałem pojęcia, że taka liga już istnieje - chodzi mi o ligę francuską. W związku z tym przekształciłem stronę w centrum ligi polskiej. Przez pierwszą edycję przewinęła się ok. trzydziestu osób, niestety większość z nich nie miała w ogóle pojęcia o tym, co można szarpać na tym właśnie emulatorze, a i te jeszcze przez Internet, dlatego po selekcji została już tylko dziesięć osób, przy czym myślę, że to był rozsądny wybór. Jakoś to ruszyło i coraz więcej ludzi zaczęła odwiedzać mój serwis. Może starczy tej historii, chciałem tylko przedstawić ogólny zarys strony, a czym ona tak naprawdę jest.

Serwis zajmuje się wyłącznie emulacją gier ISS PRO EVOLUTION 2 i obecnie WINNING ELEVEN 2002. Są to najbardziej kompatybilne gry do tego celu. Poza tym można znaleźć specjalnie przerobione wersje do tego celu, co znacznie ułatwia grę. Oczywiście na stronie rozgrywana jest aktualnie liga polska (pierwsza jej edycja dobiegła własnie ku końcowi - zaczyna się druga edycja), ponadto na stronie można zassać patche, które pozwalają całkowicie zmieniać i edytować grę przez np. zamianę nazwisk zawodników, ich wyglądu, bat, mazne dzięki nim zmieniac nawet komentatora. Na stronie istnieje dość rozbudowany dział Download, gdzie można pobrac głównie najnowsze pluginy do EPSXE, emulatory itd. Dział Replay to kolejna pozycja - w jej stworzeniu pomogą także bardzo EPSXE. Użytkownicy przysyłają do mnie karty pamięci, zajmujące zaledwie 128kb, z zapisanymi bramkami. Nie trzeba więc wysyłać dyskietek czy kosat wideo, co stanowi bardzo duże ułatwienie. Cała, ale okrojona konfiguracja WINNING ELEVEN 2002 znajduje się na stronie (forum) ligi włoskiej www.weleague.cjb.net - tam też można zapisac się do ligi.

## SZKOŁA TRENERSKA PSX EXTREME (ep 6)

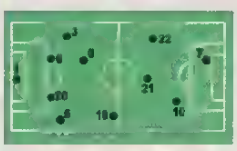
Koso. Przed Wami kolejne taktyki - testujcie, wprowadzajcie własne innowacje i wykorzystujcie do gnębienia kolegów. Na efekty Waszej piłkarskiej fantazji czekam pod adresem mailowym koso@psxextreme.pl bądź listownie na adres Redakcji z dopiskiem "Kącik sportowy - taktyka". Pamiętajcie o podawaniu własnego adresu! (...) Shiva. Od siebie dodam, że przed miesiącem "ktoś" pomylił infografikę, zamieniając je miejscami. Infografika przy taktyce Anglii dotyczyła oczywiście Kamerunu i vice versa. Przepraszam w imieniu składu. Na dziś wrzucam taktyki Hiszpanii oraz Meksyku.

### HISZPANIA

(nadesłał Scounter)

**Formacja:**
4-4-2 A

**Ustawienie:**
(1) Canizares
(6) Hierro
(20) Nadal
(5) Puyol
(3) Juanfran
(8) Ruben Baraja
(22) Joaquin
(16) Mendieta
(21) Luis Enrique
(7) Raul
(10) Diego Tristan



Orużyna Hiszpanii ma w sobie ogromny potencjał. Doswiadczeni Gracze rozmontują wszystko co się rusza. Gdy czasem zawiedzie obrona, Canizares potrafi wybronić niesamowite piłki, a Raul to postrach nawet Dudka ;). Formacja daje rewelacyjne efekty w ataku. Polecam grę skrzydłami, bo Joaquin i Mendieta świetnie wrzucają piłki w pole karne. Hiszpanie również dobrze radzą sobie przy kornerach, które często kończą się golem. W defensywie skuteczny jest pressing.

**Stałe fragmenty gry:**
Rzuty wolne to dziedzina Hierro z bliska i Mendieta z daleka. Rzutami z rożnym zajmuje się Mendieta. Do "jedenastek" podchodzi Raul.

**Zalety:**
Znakomity bramkarz. Raul potrafiący dryblować całą obronę rywala i silny Tristan to atak "cud, miód i orzeszki". Dobra linia pomocy z doswiadczonym Enrique (nie Iglesias sen;). Swietna gra głową prawie całego teamu.

**Wady:**
Mało zwrotni środkowi obrońcy. Ogólnie Niszpanie słabo dryblują, ale są "perełki".

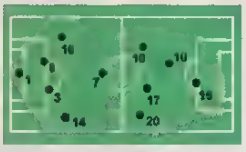
### MEKSYK

(nadesłał Łukasz Krenka)

Ustawienie przeznaczone jest dla osób, które lubią i potrafią grać kombinacyjnie. Pamiętaj, duża podań! To najlepsza recepta na sukces. Jeśli wkurzuje Cię będzie Hernandez, to radzę wsadzić za niego bramkarza z rezerwy i zamienic pozycjami z Camposem. Uwaga! Trik stosowac tylko w czasie rzutów wolnych lub rożnych, bo w przeciwnym razie można bardzo łatwo stracic frajerską bramkę. (...) W obronie cofnięty tylko Vadino, w pomocy wysunięty na maksa Blanco przesunięty na prawo Runiz, do tyłu zas Palencia. Bez zmian Zepeda. Pamac powinna ułożyc się na kształt gwiazdozbioru "Mały Wóz", tylko ze z jednym punktem od dyszla, a nie trzema. Hernandez na wysokości jedenastego metra.

**Formacja:** 4-5-1 A

**Ustawienie:**
(1) Campos
(5) Vadino
(3) Amalguer
(14) Marcona
(18) Lava
(7) Ramirez
(19) Zepeda
(20) Runiz
(17) Palencia
(10) Blanco (Cambio)
(15) Hernandez



**Stałe fragmenty gry:**
Wszelkie rzuty wolne wykonuje Ramirez. W przypadku kornerów lewą stronę okupuje Runiz, a prawą Ramirez. Ten ostatni strzela też rzuty karne.

**Zalety:**
Głównie strzały z dystansu, przewaga w środku pola pozwala na długie rozgrywanie, a przez to częste posiadanie piłki. Pozwala to też na swobodną jej wymianę. Dobra gra w powietrzu. Tyle w ofensywie. W obronie bramkarz i linia obrony (głównie skrzydłowi) bardzo dobrze ponują nad piłką.

**Wady:**
Tylko czterech zawodników zaangażowanych tak naprawdę w obronie, ale taka jest konsekwencja widowiskowej i otwartej gry z nastawieniem przede wszystkim na strzelanie wielu bramek. Trzeba tutaj postawic na atak kosztem defensywy.

## TO BYŁO GRANE!



### MicroProse Soccer

- Wydawca: MicroProse
- Rok Produkcji: ... 1989
- Platforma: C64, Amiga

"MicroProse Soccer" było początkiem udanej passy firmy MicraProse, grą poprzedzającą kolejne hity "Civilization" czy "Gunship 2000". Sama "MS" zaś jak na owczesne czasy była nadzwyczaj udaną pozycją. Można było kopac piłkę zarówno na otwartym stadionie, jak i w hali (6 osobowe druzyny), z kumplem bądź samemu. Jeden Gracz miał do dyspozycji kilka trybów gry, z których najwazniejszymi były "MicroProse International Challenge" i "World Cup Tournament". System grania w Mistrzostwach Swiata był wzorowany na tym oryginalnym - grupy były losowane z "koszyków" (warto wspomniec, ze Polska była przypisana do drugiego "koszyka", wraz z m.in. Francją i Anglią!). Wybór druzyny miał spore znaczenie, czyli np. Brazylią grała się znacznie łatwiej niz Omanem (a nalezy pamiętac, ze w owczesnych grach nie był to tak oczywisty standard). Rozgrywka nawet dziś może przysporzyc kilku miłych chwil, zwłaszcza ze ilość zagrań była memała - chociby słynne "banany", przy których niejednokrotnie można było połamac joya, strzały z przewrotki wymagające małpiej zwinności, nadgarstka, czy wreszcie możliwosc przełączenia się na bramkarza i bronienia strzałów. Warto wspomniec jeszcze o Replayach oraz zmiennych warunkach pogodowych (deszcz skutecznie zwiększał skuteczność wślizgów; były nawet błyskawice!). "MS" ustaliła pewien standard, z którego gry czerpały przez kilka kolejnych lat. Ale o tym w kolejnym odcinku. [koso]

## POWIEDZONKA KOMENTATORÓW

Kolejną garcję atrakcyjnych tekstów zasłyszanych na telewizyjnej antenie nadesłał tym razem Michał Kosiałecki z Łodzi. Michał wsłuchał się w jeden tylko mecz, konkretnie ten w eliminacjach do Mistrzostw Europy pomiędzy Polską i San Marino. Przynajmniej wygralismy.

- Obrońca musi wytrwarzac przewagę liczebną.
- Liczy się to, co wpadło do siatki na szych rywali.
- Skrzydłowi próbują się sciągać z bocznymi obrońcami.
- Rozmaite rzeczy dzieją się w polu karnym. (...)
- Nasi marudują się w pojedynkach z obrońcami San Marino (...)
- Za wczesnie na takie zabawy, ponowie.
- Gracze dali odpocząc. Kasowskiemu, chociaz nie, piłka znowu tam wędruje (...)
- Skupia się na tym, aby nie zmarznąc. (....)



# Kącik BIJATYK 58



Nadmorskie spotkanie miłośników bijatyk dobiegło juz końca. Niestety, nie udało mi się tam trafić, ale za to stawił się na nim Master - jego relację z tego wydarzenia możecie przeczytać poniżej. Tymczasem... heh, he - pojawiła się od dawna wyczekiwana europejska wersja VF4: EVOLUTION, a już za momencik wyjdzie także u nas SOUL CALIBUR 2 na wszystkie platformy. Na nudy w trakcie wakacji nie powinniśmy więc narzekać:) Życzę jak najwięcej browarów, jeszcze więcej kobiet, tudzież jednej, nadrabiającej za kilka innych, a także miłej lektury. [kali]

*kontakt: e-mail: kali@psxextreme.pl, Listy - adres Redakcji wraz z dopiskiem "Kącik bijatyk", tel. 0501 391 911*

## TELEPORT 2003

W dniach 04 - 08.07.2003 r. w Gdańsku, odbyła się trzecia edycja konwentu fantastyki "Teleport". Fanatycy odległej przyszłosci, zwolennicy japonskiej animacji oraz maniacy gier wideo przybyli z nawet najodleglejszych zakątków naszej galaktyki. Kazdy miłosnik wszystkiego co wykręcone, spektakularne i intrygujące przyjechał po to, aby po raz kolejny nakręcić najbardziej złotodajny szlak dla swoich zmysłów, by znowu moc wymuskać dogłębną część tego, co dla niego najwspanialsze...

**- FRAJDEJ -**

Po dotarciu na miejsce od razu ulokowałem się w konsol-roomie i omowiłem z Kokaiem (głównym organizatorem turnieju bijatyk) kilka bardzo istotnych kwestii dotyczących zawodów. Ogólnie cały pierwszy dzień minął pod znakiem przygotowań, powitań i zapisów na turnieje. Gdzieś około godz. 04.00 nad ranem, kiedy wszyscy juz chcieli spać, dowlokłem się do kompa i zacząłem serwować wszystkim obecnym najbardziej wiesniackie kawałki jakie tylko znajdowały się na "twardym". Jednak to był dopiero początek, bo jakąś godz. poźniej wspólnie z Baskonem rzucaliśmy (randomowo) w sprzęcie ludzi napompowanym motorcarem. Zapowiadało się dobrze...

**- SATEDEJ -**

Po niespełna 4 godz. snu (HWO zarządził, spędzając noc na stołku z podpartą głową o stół - hardcore) wstając ledwo co na oczy budziłem się do życia, powoli lustrując rozwidlający się przede mną wspaniały landszaft: 7 TV, 9 konsol, projektor wiszący na scianie i kilkanaście osób leżących w swoich spiworach, gdzie tylko popodnie. Około godz. 15.00 rozpoczął się pierwszy turniej. TEKKEN 4. Już w pierwszej rundzie wydarzyły się niespodzianki: wyeliminowani zostali Xeno i HWO. Do finału bez większych problemów doszli Mashter, Baskon, B. Oczujda, P. Adamczyk, Soul. Po niespełna godz. rozegrana została najwazniejsza walka: Mashter vs Baskon, która zadecydowała o losach całego turnieju. Zakończyła się ona co najmniej nieprawdopodobnie, bo podwójnym "double k.o."!!! Niestety, obydwoje nie stanęliśmy na podium, ponieważ inni Grecze tak się oburzyli, za dopiero po 30 min. kłotni doszliśmy do porozumienia, co zrobić w takim przypadku. Poziom gry większości zawodników był bardzo przeciętny. Podwały za jedną grę należą się Xeno i HWO.

**Podium:**
1. Baskon (Eddy, Kuma,)
2. Mashter (Law, Panda)
3. Bartek Oczujda (Steve)

Po 60 min. przerwy rozpoczął się turniej VIRTUA FIGHTER 4 EVO. W tej rywalizacji wydarzyły się ponownie dwie niespodzianki. W walkach o wejście do finału odpadli Soul (faworyt całego turnieju) i ja (po zaciętej walce zostałem pokonany przez HWO, który zajął II miejsce). W finale zagrali: HWO, M. Waszkuc, Nemo, T. Wolczyński, Squall. Decydującym starciem była walka HWO z Markiem Waszkuciem. Niestety HWO i jego Akira pologli, stawiając mocny opór mało skomplikowanej grze Marka (grał tanio, ale za to bardzo skutecznie). Ogólnie poziom gry był niższy niż w przypadku T4.

**Podium:**
1. Marek Waszkuc (Jeffrey)
2. HWO (Akira)
3. Nemo (Pai)

Następne w kolejności odbyły się zawody SOUL CALIBUR 2. Zawodnicy z szerokim bananem na ustach, w pełnym skupieniu chwycili za swoje oręża i stanęli do walki o tytuł najdoktadniejszego >>obwarcza mardewek<<. W eliminacjach żadnych niespodziewanych zwycięstw nie była (wygrywali lepsi). W finale zmierzyli się: P. Adamczyk, Soul, B. Oczujda, T. Wolczynski, młody Tomaszewski. W najważniejszej walce turnieju Soul nie dał żadnych szans P. Adamczykowi i gładka zwycięzył jego Raphaela. Podium

1. Soul (Voldo)
2. Paweł Adamczyk (Raphael)
3. Tomasz Wolczynski (Nightmare)

Powoli zbliżał się zmrok. Czarne jak smoła chmury przykryły błękitną poświatę. Kokai chwycił jednego Baskona za gardziel i wywrzeszczał "IT HAS BEGUN!". Tak, rozpoczął się najkrwawszy z turniejów - MORTAL KOMBAT 5. Losy ziemskiego świata leżały w ich rękach, dlatego wszystkie walki były nieludzka zacięte. W eliminacjach nie była znanych niespodzianek, wszyscy najtwardsi mortalowcy bez problemu doszli do finału: Mashter, Baskon, P. Adamczyk, Rudi, P. Skupień. Krew lała się strumieniami, kości pękały niczym betonowe segmenty drakowane młotem pneumatycznym, z każdej strony powiewało makabrycznymi flakami. Kluczowa konfrontacja rozegrała się pomiędzy najbardziej 'przyjaznymi' zwyrodnialcami: Mashterem i P. Adamczykiem. Po 6 zaciętych rundach wygrałem turniej wyrywania narządów z ciała. Emocje podczas tego turnieju sięgały zenitu. Poziom gry był - zaraz po GUILTY GEAR najwyższy ze wszystkich turniejów, brakowała tylko Pabla, który czuby się w tym towarzystwie jak ryba w wodzie ).

**Podium:**
1. Mashter (Sonya)
2. Baskon (Sonya)
3. Paweł Adamczyk (Sonya)



❐ "mortalowcy" - Czołówka polskiego MK, swoje walki zawsze zakończają Fatalkami

Po zakończeniu turnieju bijatyk 3D (około północy), niektorzy wskoczyli w spiwory, a reszta odpaliła HALO na projektorze i szarpali do rana. Ja nie zo dużo z tego pamiętam, ponieważ wdałem się wpowazną rozmowę z związkach z nową poznaną koleżanką i zeszło nam przy tym trochę czasu. Było coraz lepiej...

**- SANDEJ -**

Drugi dzień zawodów przyniósł ze sobą turnieje w bijatyki 2D. Około godz. 13.00 rozpoczął się turniej GUILTY GEAR XX. Rywalizacja była naprawdę ekstremalna. Po bardzo emocjonujących eliminacjach do finału dostali się: Mashter, P. Adamczyk, W. Majewski, Grahe, Fabi. Niestety (albo "stety") pierwsze miejsce bez problemu zajął P. Adamczyk, tracąc zaledwie jedną rundą przez cały turniej! Generalnie rzecz biorąc, poziom gry większości Graczy był wysoki i naprawdę trzeba było się namęczyć, aby dojść do finału, nie mówiąc juz o zdobyciu "złota".

**Podium:**
1. Paweł Adamczyk (Ky, Chipp)
2. Wojtek Majewski (Axl, Johnny)
3. Mashter (Sol)

Po krótkiej przerwie przyszedł czas na zmagania w CAPCOM VS SNK 2. Walki eliminacyjne były naprawdę niecodzienne. Pech wciąż mnie nie opuszczał i znowu trafiłem wcześnie na zwycięzcę turnieje (na i odpadłem). W finale zmierzyli się: P. Skupień, B. Oczujda, M. Oczujda, Nemo, HWO. W końcowej fazie rozgrywek zrobiło się nieco ciekawej, ale i tak widowiskowość oraz temperatura batalii pozostawała wiele do życzenia.

**Podium:**
1. Przemek Skupień (Blanka, Guile, Gouki)
2. Bartek Oczujda (Ryu, Sagat, Ryo)
3. Maciek Oczujda (Sagat, Ken Cammy)

Turniejem zakończącym całą olimpiadę bijatyk był STREET FIGHTER. THIRD STRIKE. Nikt nawet przez chwilę nie przypuszczał, że turniejowi w takiego weterana, jakim niewątpliwie jest SF TS, będą towarzyszyć takie emocje. Już w drugiej rundzie musiałem walczyć z P. Adamczykiem, mam ostatnim kontrkandydatem do zdobycia głównej nagrody. Po bardzo zaciętym pojedynku zwyciężył Adamczyk, wygrywając całą olimpiadę. Dalsza część eliminacji i finał nie obchodził już praktycznie nikogo. Jednak, żeby wszystko było jasne, podaję miejsca na podium:

1. Przemek Skupień (Ryu)
2. Maciek Oczujda (Ken)
3. Paweł Adamczyk (Makoto)

**Klasyfikacja ogólna wszystkich turniejów:**
1. Paweł Adamczyk (85 pkt)
2. Mashter (78 pkt)
3. Bartek Oczujda (66 pkt)
4. Przemek Skupień (60 pkt)
5. Baskon (49 pkt)

Paweł Adamczyk zgarnął niebieskiego GameBoya SP (pamiętaj, za dotrzymałem słowa!). Ja musiałem zadowolić się TEKKENem 4. Bartek Oczujda otrzymał GRAN TURISMO 2 (USA ver.). Reszta Graczy - do X miejsca - dostała piloty DVD oraz karty pamięci do PSX'a. Sponsorem nagród było wypożyczalnie konsol Nintus z Gdyni. Oprócz tego, każdy zwycięzca pojedynczego turnieju wygrał półroczną prenumeratę PSX EXTREME. Poźną nocą został jeszcze rozegrany mini turniej CVSSNK2, który wygrał Maciek Oczujda pokonując tym razem Przemka, na i Kokaia nie mogącego brać udziału w oficjalnych zawodach. Tłumaczył



❐ "zwycięzcy" - najlepsi 'fajterzy' w kraju

się, że brak mu doświadczenia w walkach z przeciwnikami. Około godz. 05.00 nad ranem wszyscy już mieli dosyć ciągłego grania i w sali gdzie jeszcze przed godziną natężenie dźwięku sięgało 150 decybeli zapadła grobowa cisza. Było bardzo dobrze...

**- MANDEJ -**

Wybiła godz. 08.00. Oddryfiłem niepewnie powieki i zaobserwowałem Kokaia pakującego kamputer. Przez następne 3 godz. ludzie brali od siebie namiary, niektórzy jeszcze grali w DRAGON BALLa, a reszta przygotowywała się do podróży. Około godz. 12.00 czule się ze wszystkimi pożegnałem i wyruszyłem w stronę dworca PKP. Wielkie podziękowania dla Marleny (Ty dobrze wiesz za co!) i pozdrowienia dla wszystkich uczestników tej imprezy. Było wspaniale. ❐

[mashter]



### SPARRING PARTNER VIRTUA FIGHTER 4

Oto kolejne osoby (w tym uwaga pierwsza kobieta!) Pamiętajcie żeby przy podawaniu swoich danych wspomnieć też, jakiego miasta/obszaru Polski to dotyczy!!! Zgłoszenia przysyłajcie listownie (adres Redakcji z dopiskiem "Kącik bijatyk") lub mailowo (kali@psxextreme.pl)

**Nick:** Basia "Pai" Surwald
**Postacie:** Pai, Sarah, Aoi
**Gdzie:** Bolesławiec, woj. dolnośląskie
**Kontakt:** tel. kom. 0604 377 443
**Info:** Szukam fanów VF4, czasem grum w TEKKEN 4, wkrótce będę grać w VF4: EVOLUTION

**Nick:** BONEBREAKER
**Postacie:** Lau, Paul
**Gdzie:** Medyny
**Kontakt:** 0507 794 942, SMS 0503 977 889
**Info:** zagram we wszystkie bijatyki ołdschoolowe

**Nick:** Tomek Bartoszewicz
**Postacie:** Shun, Wolf, Lau
**Gdzie:** Lidzbark Warm.
**Kontakt:** (0-89) 767 19 82, 0505 450 483
**Info:** zagram też w każdą inną bijatykę i zorganizuję turniejki

## GUILTY GEAR XX

a raz kolejny GGXX wita na łamach "Kącika". Podobnie jak w poprzednim miesiącu, poniższe prace są autorstwa Pawła "Koji" Adamczyka z Włocławka.



### CHIPP ZANUFF

Chippi, Chippi! Napiłniejszą bronią tego pana jest oczywiście szybkość, i to przez wielkie "S". Dobry zasięg ciosów, ogromne możliwości w tworzeniu combosów i co najważniejsze... SŁABY JEST!!! Słaby 'defense' i niezbyt silne ciosy. Czy zalety pokryją wady? To zależy tylko od Was.

### Ciosy specjalne:

**Alpha Blade** - qcf+P - dobra, szybka podcinka. Nie zatrzymuje się na blokującym przeciwniku, co czyni ją jednym z bezpieczniejszych ciosów. Stosuje ją dosyć często (ludzie w stresie się nabierają). Lepiej gdy przeciwnik jest na tyle blisko, żeby po ewentualnym bloku Chipp był już poza zasięgiem. Można kontynuować w HS.

**Beta Blade** - p,qcf+S - typowy shouryuken, dosyć mocny, a możliwość wykonania go w powietrzu to duży atut. Katowac doskakujących (duży priorytet) i opadających. Zawsze w dashu stosuję HS. Świetnie zagarnia, jest to też combo starter z powietrza na stojących.

**Gama Blade** - hcf+HS - niezły zasięg, duże recovery. Zatrzymuje przeciwnika na tyle, że zdążymy mu wygarnąć ze Zanseirougi. Zawsze można też podłączyć ze zwykłym p+HS.

**Tsuyoshishiki Ten'i** - d, d+P/K/S/HS - teleportacja, klucz do dobrej gry Chippem. P- idzie w przód o 1/3 ekranu, K-ok.2/3 ekranu za przeciwnika, S-na krótką odległość do tyłu, HS nad przeciwnika. P używam po ciosach dających stuna, po czym odpalam combosa, K gdy oponent coś zaczął (ja to kończę), HS i zaraz HS+zależy od sytuacji, S dla brawury.

**Georouzan** - hcf+K - rzutka na odległość i zarazem świetna zagrywka. Można np. wpisać w trakcie combosa lub gdy Twoje combo jest blokowane. Na mniej doświadczonych można stosować wtedy, gdy podnoszą się z ziemi (konsola przeważnie się łapie), najważniejszy jest timing.

**Resshou** qcf+S:
-> Senshuu -> qcf+K
-> Rakusai -> qcf+S

**Senshou** --> qcf+K - szybka seria ciosów, do stosowania w combosach (zbliża do przeciwnika). Proponuję kończyć na 2 ciosach, najpierw wyszkolić przeciwnika, żeby blokował na low (Rakusai -> qcf+S), potem zmienić na Senshuu, a gdy wejdzie. d+NS, d,d+HS,S, p,qcf+S lub zwykłe p+HS.

**Sakeganki** - d+K - jak dla mnie to aprócz chęci szybszego zlotu na ziemię nie ma zbytniego znaczenia.

### Tension Moves:

**Zanseirouga** - hch, p+H - jak na Chippa, to chołernie duży damage (gdy wykonany na cancel, o przeważnie tak się go stosuje). Gdy przeciwnik "coś tańczy", to odskok i łapiemy go w połowie ciosu. Na opadających po ciosie, czy po chybionym specjalu, lub zaraz po trafionym Gama Blade. Można nawet (co lubię najbardziej) odpalać special w special. Przewaga jest przeważnie po Twojej stronie.

**Banki Messai** - qcf, qcf+K - pewniak w combosie. Np. P,S,S,ds ,qcf, qcf+K. Niezbyt silny, ale do się ga - w przeciwieństwie do Zanseirougi - wklepc w combo.

### Combosy:

1. qcf+P~HS, qcf+P
2. p+NS, d,d+P i combo jakie chcecie
3. P,S,S, p,qcf+S
4. P,S,S, d+S, d+HS, d,d+HS,S, p,qcf+S
5. P,S,S, d+S, HS, qcf+S,qcf+S, [RC = Roman Cancel]}, S,S, qcf+S,qcf+S i np. hcf+K
6. P,S,S, d+S,HS, qcf+S,qcf+S, [RC], S,S, qcf+S i teraz możemy spróbować z qcf+K (patrz Resshou). Gdy wejdzie, kontynuujemy d+NS, d,d+NS, p,qcf+S

# PIGUŁA

Pigułę została przygotowana z udziałem jednego z autorów Fighting Korner (http://fk.realm.pl) - Mariusza "Akary" Petrowa.

❐ Rynek gier na Dreamcasta praktycznie umarł, więc z pewnością dla wielu osób najnowszy tytuł na DC - KING OF FIGHTERS 2K2 może być nie lada kąskiem. Zadziwiająca jest jednak, przede wszystkim, cena tej pozycji: bagatelka, 60 dolarów).

❐ Jak się okazuje, PLAYMORE ma już wkrótce opuścić wysłużony board MVS (na ten system ukażą się jeszcze najprawdopodobniej KOF 2003 i METAL SLUG 5) na rzecz boardu Atomiswave. Został on przygotowany specjalnie pod kątem firmy SAMMY, developera znanego chodby z serii GUILTY GEAR. Choć nie jest wprawdzie on tak silny, jak chociażby Naomi (kulejąca grafika 3D), to jednak stanowi wprost idealną platformę dla bijatyk 2D. Tu z pewnością będzie wyzała się z wyraźnym skokiem jakościowym nowych tytułów.

❐ Jak wiemy, prace nad najnowszą bijatyką 3D CAPCOMu - CAPCOM FIGHTING ALL STARS CODE NOLDER - nadal trwają. Niepokoją jednak ostatnie wiadomości - premiery gry przełożono na ... czas nieokreślony.

❐ Trwają prace nad GUILTY GEAR 3D! Taka informacja obiegła świat i odbiła się głośnym echem na arenie mordobic. Niestety, jak dotąd brakuje oficjalnego stanowiska firmy SAMMY wobec tej informacji, więc całość może się okazać tylko plotką. Jeżeli jednak projekt dojdzie do skutku, to ... tylko sobie to wyobrażam :) ! Szczerze powiedziawszy, przeniesienie unikalnego klimatu gry w świat 3D wydaje się być naprawdę niełatwym zadaniem.

❐ CAPCOM szykuje na konsolę GameCube dość wykręconą nawalankę 3D o tytule GACHA FORCE. Ma być to gra z gatunku "bies iadnych", czyli czterech kumpli, cztery pady, 4x4 browce itd. :) Gra ma się opierać na zasadzie "2 VS 2", a w przypadku braku żywych partnerów do grania, sterowanie pozostałymi postaciami będzie można powierzyć konsoli. Różne efektowne ciosy, masa combosów i dobrej zabawy. Czy aby na pewno? Przekonamy się jeszcze w tym roku.

❐ Firma TECMO ogłosiła, iż wyda DOA ONLINE. Gierka ta będzie wydana na Xboxa i ma być odpowiednikiem DOA i DOA2, przy czym grafa z pierwszej części będzie taka jak na automatach, z DOA2 zostanie specjalnie przerobiona na Xboxa. Zapowiada się to dość ciekawie.

❐ 6-06-2003 r. odbyły się pierwsze beta testy najnowszej gry ze stajni PLAYMORE - głośnego SNK VS CAPCOM CHAOS. Wiadomo już o kolejnych dodatkowych postaciach, jakie będzie można ujrzeć na ekranie - są to Kasumi, Mr. Karate, Genjuro Kibagami, Kim Kaphwan, Vega, Sagat, Balrog, Dan, Demitri, Goenitz, Evil Ken, Shin Gouki, Orochi Iori, Evil Mr. Karate. Zawodnicy ze stajni CAPCOM zostali wzbogaceni o nowe sprite'y, zaś niektórzy zawodnicy SNK solidnie podrasowani.

## SEGA I NAMCO

Dosyć dużym zaskoczeniem okazała się ta, że NAMCO nadawno odrzuciło propozycję przyjęcia SEGI pod swe skrzydła. NAMCO oznajmiło, iż pozostawia na razie otwarte drzwi dla innych firm, chyba że SEGA zmieni swoje warunki przejęcia. Największe szanse ma aktualnie SAMMY. Co z tego wyniknie, zobaczymy. Jak na razie oba japońskie giganty dziołają na własną rękę i szykują kolejne niespodzianki dla Graczy. W tym miesiącu AM2 ma złożyć oficjalne orzeczenie odnośnie wszystkich nadchodzących tytułów, ale można już wspomnieć o trzech istotnych rzeczach. Po pierwsze nie należy się spodziewać, że zostanie całkowicie powiedziana na temat VIRTUA FIGHTER 5. Jakiekolwiek prace związane z tą grą są jak na razie w fazie bardzo wczesnego projektowania, włącznie z nową płytą arcade, na której to cudo ma hulać. Prace nad nową płytą zostały wszak już potwierdzone przez SEGĘ i wiadomo już, że "Naomi 3" (wstępna nazwa) ma wkroczyć do salonów w środku 2004 roku. Będzie gorąca - każdy ich nowy arcade board był wielkim wydarzeniem i oznaką nowej jakości grafiki. Idąc jednak dalej... będzie FIGHTING VIPERS 3. Po tym, jak druga część okazała się delikatnie mówiąc "niewypałem", niewiele osób spodziewało się kolejnej części tego jakże kiedyś głośnego mordobicia. Tytuł na automatach ma szczycić się odpowiednikiem VF netu, który na razie określany jest przez japońskie źródła mianem "Vipers-Neto". System ten wykorzystywać ma specjalne karty pamięci, będące odpowiednikami tych wykorzystanych w VF.net-cie. Oprócz wszelkich statystyk dotyczących postaci, na kartce będą też przechowywane wszelkie informacje o wyglądzie zawodnika - podobnie jak w VF4 i VF4 EVOLUTION. Gracze będą mogli własnoręcznie dobierać fragmenty zbroi, co oczywiście wpływa na wygląd postaci. Inną, budzącą wiele zamieszania informacją jest ta, że AM2 przygotowuje nową wersję VF4 EVOLUTION VER.D. Ten update do wersji automatowej ma zostać wdrożony we wrześniu, a wśród jego zmian wymienia się (na razie w sferze plotek) m.in. to, że postacie mają otrzymać po około 10 nowych ciosów, a także ma pojawić się nowy wojownik (przebąkuje się o "żeńskim odpowiedniku Akary"). Jakakolwiek wersja na konsolę jest jak na razie wątpliwa, właściciele Xboxów mogą jednak już przestać marzyć o jakiejkolwiek grze z serii VF na tej konsoli, a to z powodu garzej niż tragicznej sytuacji tego sprzętu Japonii. VIRTUA FIGHTER nie będzie na Xboxa chyba że świnie znów zaczną latać (HIV święte słowa, hłehłe!).

A co słychać u NAMCO? Niby spokojnie, ale jednak... Ponowne z tej firmy przygotowują naprawdę przemiłą niespodziankę dla graczy w USA i Europie w związku z nadchodzącą konwersją SOUL CALIBUR 2. Serię dodatków wobec wersji arcade uzupełnią trzej nowi zawodnicy, dostępni na każdej konsoli. Wprawdzie nie są to zupełnie nowi zawodnicy, ale z powrotu Hwanga, Rocka i Lizardmana (będzie teraz dostępną postacią) ucieszy się pewnie niejeden miłośnik serii.




## LISTY

"[...] Jak w najprostszy sposób w VF4 zdobyć tytuł "High King" w Kumite? Wybieramy Vanessę i podczas walki robimy cały czas t,t+K+G (charge'owalny [K...trzeba naładować na maksa]) i jeżeli przeciwnik dostanie tym ciosem, to stukamy chwyt na kucającego d+P+K+G [K: albo lepiej dp+P+K+G], a jeżeli wejdzie na blok przeciwnika, to też stukamy chwyt na kucającego i - o dziwo - zawsze wchodzi! Przeciwnik upada, a my znowu to stukamy. Nawet podczas odpalania tego ciosu (charge'owania) komputer potrafi do nas podleźć jeżeli był poza zasięgiem ciosu i dać łodnie blok, na który znowu wejdzie ten wspomniany kop... A jeżeli arena jest otwarta, należy stukać "czekoladkę" cały czas K+G, aż przeciwnik wypadnie z ringu (...) Tym sposobem zdobyłem tytuł "High King" w Kumite bez przegrania ani jednej walki. Inteligencja komputera w Kumite, co? He, he, he (... ) [ ... ]"

Mariusz, Garzow



Cóż... Pomimo tego, że komputer prezentuje naprawdę wysoki poziom i zadziwia inteligencją, to jednak... mamy przykład - nie jest do końca dopracowany. Komp w VF4 ma WYRAŹNE problemy z niektórymi ciosami i potrafi łykać w kółko jedno zagranie. W tym przypadku mamy dodatkowo do czynienia z dwoma wyraźnymi błędami programistów - CAŁKOWITY BRAK umiejętności wyrywania się z dalnych rzutów, a także... właśnie to, że po przyjęciu na blok jest jakiś ułamek sekundy, w którym postać przeciwnika znajduje się w kucnięciu (a nie powinna). Zapewniam Cię, że niemalże dla każdej postaci można znaleźć jakiś sposób na załatwienie komputera, mniej lub bardziej, ale niemalże zawsze skuteczny. "Inteligencja computera?" - owszem. Spróbuj zdobyć NK Vanessą (czy też inną postacią) bez stosowania tej koniec sztuczki.

## TELEXTREME

Oto nowe zadanie konkursowe:

**PODAJ TYTUŁ BIJATYKI "1 ON 1", W KTÓREJ DO WALKI PRZYSTĘPOWAŁY PREHISTORYCZNE BESTIE, POTRAFIĄCE UZUPEŁNIĆ SOBIE ENERGIĘ POPRZEZ ZJEDZENIE KIBICUJĄCYCH LUDZI (PODPOWIEDŹ: "PLASTELINOWE POSTACIE" WALCZĄCYCH BYŁY ANIMOWANE PODOBNIE JAK CLAYMAN ZE SKULL MONKEYS).**

Zasady takie jak zwykle: liczą się tylko odpowiedzi podawane w trakcie rozmowy telefonicznej, SMS-y nie są brane pod uwagę. Wygrywają trzy pierwsze osoby, które podadzą prawidłową odpowiedź. Nagrodami są Memory Cardy. Odpowiedzi można udzielać dnia 30.07.2003 r. pod numerem 0501 391 911 od godziny 21:00. TIP: czas = równo z początkiem serwisu informacyjnego w TV4. Wcześniej telefon jest wyłączony, albo nie odbieram, telefon zostaje też wyłączony po rozwiązaniu konkursu.

Odpowiedź na pytanie z TE#71: najkrwawsze mordobicie na Jaguara, w którym można było zredukować brutalne efekty, to oczywiście KASUMI NINJA. Prawidłową na to pytanie odpowiedzieli: Mariusz Olszewski, Krzysztof Kwiatkowski, Michał Surkiczak. Gratulujemy!

# Listy - skrzynka




Wieś. Gdzieś w okolicach Kielc. Rozchylając bez przekonania powieki, mniej więcej w godzinach południowych, co dzień stawałem przed ogromnym problemem, który wpisany został w moją naturę przez siły wyższe: zabrać się za robotę, oczywiście wbrew zdrowemu rozsądkowi, bowiem wakacyjną porą ta nie przystai, czy też byczyć się od rana do wieczora, aby z niekrytą satysfakcją grillować w najlepsze, opiekać kiełbaski i połykać je zapijając kolejnymi piwami, rozlewającymi się po mej bradzie, naturalnie zaraśniętej tygodniową "tarką". Oczywiście, wygrywała wizja bardziej rozrywkawa, niemniej udała mi się zmobilizować i kilka długich, gorących popołudni spędziłem przed kamputerem, wesoła stukając w klawisze i biegając do znajomka upasażonego w dobrodziejstwo zwane modemem (thnx Jarek!) Na widok liczby maili spływających po moją skrzynkę, znajomek robił wielkie oczy. Roztargnieni Czytelnicy, zawiedzeni, dociekliwi, spam, roztargnieni Czytelnicy... Jarkowi postawiłem 3 piwa - niech ma zadośćuczynienie za kaszty poniesiane przeze mnie i Was - Czytelników roztargnianych, zawiedzanych, dociekliwych, spam, hłehłe! Jaka ze wierzary spędzałem na hulankach i brojeniu z synem, totez humor miałem przedni - stąd własnie solidna dawka "jajec". Bawcie się dobrze zagłębiając w lekturę kolejnych listow, bowiem wakacje już no półmetku, wkrótce pójdą w zapomnienie, a nauczyciele i szefowie już ostrzą sobie no Was ząbki. Wypoczywajcie poki mozecie, nie zapaminajcie jednak, że Jarek lubi piwa :) Zapraszam serdecznie do lektury "Radzynów", a i łypnąc okiem na "HC ROOM" - wowl (...) Zegna się HIV-z wakacji, który wyszedł z ubikacji □

**Kontakt: hiv@pszextreme.pl, tel. 0696 131 258, o tekże listy na odres Redakcji (z dopiskiem: "LISTY - HIV")**

**W tym miesiącu nagrody otrzymują:**
Łukasz Bednaruk, Międzyrzecz (Memory Card)

## PRYWATA:

Kraczuke & Artur Łowicz - pukniecie się mieńkiem w to zakute łby łamerzy!
Wojtas Elbing - no, nie no proszę się na tel
Agnieszka K. - odezwz z pomysłem do kompetentnych władz, je nie jestem w stanie nic zrobić, swiatły i trzekiem ręce)
Krzychoo Warszawa - mieszkasz w wielkim mieście teoretycznie masz zatem spora możliwości manewrowania. Powodzenia!
Jegon, Konin - spróbuj, być może coś z tego będzie. Ale jak O się noga podwinie, to wywiniasz orła jak się patrzy
John Katowice - jak zwykle w podobnych przypadkach zapraszam na ru dlonczje:) hłehłe!
Ramirez, Nysa - weź się skompilkuj!
Torque N.Y - sup bro ?! I kick ya ass !
Hagbon, Poznań - o w ryj chcesz złopcu?!
Malin, Bytom - poszukaj mnie na g-g (1831166)!
Angelo ??? - koncertu nasiał do gary będzie dobrze. Nic na siłę.
Wojo. ??? - żyć, nie umierać...
Fenon Zakopane - nie w tym roku:/_ Ale w przyszłym być może skorzy stam!

## DEBIL MIESIĄCA

"[...] Sieme! Co trzeba robić, by być takim jak Wy? No wiecie, trzeba mieć jakieś kwalifikacje, czy cuś? [...]"
Armendo

Na dobry początek sprawdź czy "bangle desz"? Po ustaleniu fakiów zgłoś się do najbliższej przychodni i zacznij szczekać w 'poszczekalni'. Mając za sobą wszystkie badania i stosowne świadectwo wsiądź do pociągu byle jakiego, nie dbając o bilet. Na miejscu poproś o zeszyt w kółka - tam będzie wszystko napisane. Rozumiesz coś z tego? Jeśli nie, to przeczytaj rozwiązanie na głos. Jeśli i to nie pomoże, oznaczać będzie, iż nie masz stosownych kwalifikacji, niestety.

## GARŚĆ FAKTÓW

"[...] Wcześniej kupienie Xboxa średnio się opłacało, ale uważam, że w tym momencie wybór tej konsoli jest najlepszym rozwiązaniem. Dlaczego? Ano dlatego, że ta konsola doczekała się już wielu znakomitych gier (HALO, DOA3, SPLINTER CELL, UNREAL CHAMPIONSHIP...). I zanim te wszystkie killery zdążysz wymęczyć - już pojawią się nowe, wspaniałe tytuły, takie jak HALF-LIFE 2, DOOM III, HALO 2, PGR2 czy FABLE. [...]"
Cwaniak, Lubartów

Brawo! Tyś jest cwaniak nad cwaniaki! Tyle ze o co Ci chodzi? Wszak stwierdziłeś fakty wszystkim doskonale znane.

## ZA MAŁO "KU***"!

(zachowano oryginalną pisownię - kor.)

"[...] Cześć kapuścieny zaroście. Chcielibyśmy zje*** was za to, że komercha wchodzi wam coraz głębiej w du**. O.K. zmieniliście magazyn na multipletwormowe lecz nie rozumiem dlachego (dlaczego) wydaliście poradnik do gier na różne pletwormy. Nia lepiej, było wydać osobne poradniki do kazdej konsoli. I co ku*** co kazda dziewczyna, która nepisze do was jakis zj***ny liścik wzruszający to dostanie ku*** nagrode a inny gośc sie napoci i ku*** nawet nie zostanie wydrukowany. Dajecie recenzje średnich gier na dwie strony, a tez obok piszecie, że nie macie miejsca w kąciku. Następne sprawe to hyde park. Je go czytam tylko z nuduf (sory, nudów) Zeby nie było, ze mi nic nie obpowiada to spodobała nam się zmiana papieru (toaletowego dzięki którego komercha mniej boli). Pytanko małe ne koniec. Co do ch*** mają znaczyć te kwadraciki, gdy wsadzi się MC ze sejwami do PS2. Po kazdych m w 2 godz. grania pojewia się kwadrat lub jakiś się modyfikuje. [...]"
Tomek&Emil, Gołczewot

Penowie, ku***, za mało "ku****! O zesz ku****!

## SABOTAŻYSTA

"[...] Sieme HIV! Piszę ten list, gdyż ostatnio uderzyło mnie to, że opis do TENCHU 3 (genialna gra) napisał Pablo! Przeciez on pracował dla ...ekhm, pewnego pisma i wyleli go z niego za to, ze chciał przejąć gazetę! Wywalili go wraz z dwoma innymi gnojami! Nawet napisali o tym w swoim piśmie! Dlaczego go zetrudniliście? I tak czasem spóźnialcie się w kioskach, to jeszcze ten będzie przeszkadzał! Nie rozumiem Waszej decyzji. Mam nadzieję, ze ten list zostanie DOKŁADNIE przeczytany! [...]"
Sebastien, Wrocław

Niestety nie wszystko, a raczej nic, co zostało napisane pod adresem Pabla i jego kolegów przez ...ekhm... pewnego pana, nie pokrywało się ze stanem faktycznym. Na nieszczęście mało osób wie, jak naprawdę było, bowiem poszkodowani nie dostali szansy na odbicie piłki. Wszystko co mogli zrobić, to opublikować stosowne oświadczenie w Internecie, co też uczynili. Wiesz, tak się składa, iż Pablo nie jest jakimś nadmuchanym farfoclem, jeno wartościowym człowiekiem, młodzieniaszkiem z ambicjami. A jak już będzie mieszał, to trafi w objęcia Gamery, następnie do lochów, gdzie serdecznie przyjmie go Starucha - i po problemie.

## GRY - SZTUKA?

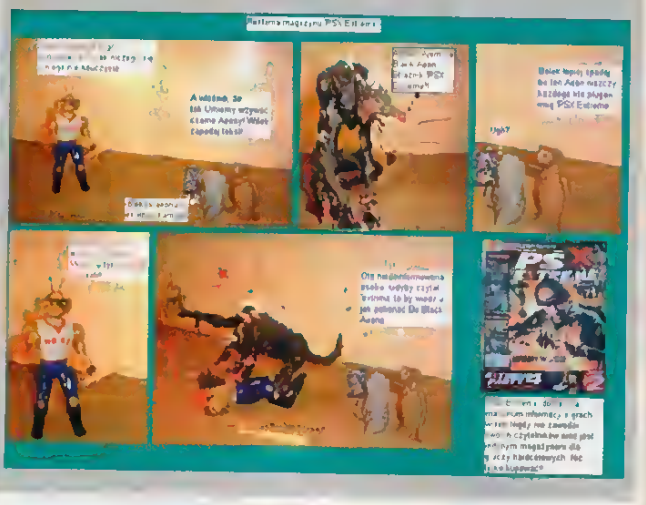
Nagroda: Karta Pamięci

"[...] A niech Cię szlag, HIV! Napiszę jeszcze jeden list. Tym razem postaram się odpowiedzieć sobie i Tobie na pytanie, czy gry to sztuka czy jeszcze nie? Na wstępie odwołam się do sztuki współczesnej, która jest już po postmodernizmie i tkwi obecnie w dekonstrukcji. A czym jest owe dekonstrukcja? Ne chłopski rozum jest to definiowanie ne nowo wszelkich filozofii, nowe interpretacje. Dzięki temu nawet największy głąb może zostać artystą. Oczywiście rozwija się sztuka konceptualna, która odcina się od postmodernizmu i dekonstrukcji. Obok tego jest jeszcze kultura mesowa, która jest ściśle powiązana z postmodernizmem. A gdzie tu gry? No właśnie, gdzie tu są gry?! Biorąc pod uwagę filozofię kultury mesowej i postmodernizmu, gry mają prawo być sztuką. Jednak jest to sztuka masowe trafiająca do szerokiego grone odbiorców. Gry nie tworzy się w pojedynczych egzemplarzach. Tworzy się ich tysiące sztuk, są ogólnie dostępne, a więc zalicze się je do kultury masowej. Owszem, na upertego mozna by stworzyć z gier coś na wzór sztuki multimedialnej. Jeśli ktoś czai Nam Jume Paika, to wie o co chodzi. Mozne by stworzyć instalację z monitorów ne której przedstawione by były jakieś sekwencje FMV. To byłaby sztuka. Same gry nie mogą być sztuką, a jeśli już, to sztuką masową. Należałoby zadać pytanie, czy gra może być elementem dzieła sztuki, a nie - czy gry są sztuką? Nic nie stor ne przeszkodzie, eby użyć sprzętu growego np. w performance. Odpowiadam na pytanie: gry, które istnieją samodzielnie nie mogą być sztuką. Stają się nią dopiero w interakcji z innym przedmiotem. Musi to być świadomie zaplanowane artystyczne działanie wtedy mozne mówić o grach wideo jako sztuce. I nie mam tu na myśli samych gier, ale również konsole i osprzęt. (...) W poprzednim liście zapomniałem podać adresu, więc podaję i nie prowokuj mnie więcej... [...]"
Łukasz Bednaruk, Międzyrzecz

NIEUSTAJĄCY KONKURS ZAKOŃCZONY

# STWÓRZ REKLAMĘ PE

Zgodnie z prognozą, konkurs "Stworz reklamę PSX EXTREME" zszedł smiercią naturalną. "Pozegnalna" reklama przyszła od Łukasza Ossowskiego ze Świecia (to juz druga jego pracal). Czas na rozstrzygnięcie. W ciągu 4 miesięcy dostaliśmy blisko 50 reklam, z czego blisko połowa była w formie elektronicznej: rysunki, zdjęcia, filmiki. Największe wrażenie wywarły na nas te ostatnie, głównie Tomasza Bobińskiego (do spółki z kolegą M. Potleciem) oraz Krzysztofa Brzeźnego, za co obaj panowie dostają po obiecanej grze na PS2 (prosimy o kontakt). Trzecia gra ląduje w łapach Marcina Kalata - ze sexy sesję zombiakową. Gratulujemy!



Dobry krytyk to taki, który ma sporo wrogów. Cieszę się zatem niezmiernie, iz udało mi się Ciebie sprowokować, jak to trefnie określiłeś, do sporządzenia kolejnej notatki. Wdawać się w byskusję nie mam zamiaru, bowiem stosowane przez Ciebie słownictwo jest dla mnie zbyt mądra (bez cynizmu/ironii, serio). Ogólnie zgodzam się z zamysłem, aczkolwiek zresztą, dajmy już sobie spokój:) Tym razem dostajesz Memorkę i Japoneczkę z targów - cierpliwie wyczekuj listonosze (z Memorką only).



## GDZIE TEN DTS?

"[...] Witam serdecznie! Podłączyłem konsolę PlayStation 2 do amplitunera Technics, posiadającego dekodery Dolby Digital i DTS. Oczywiście kablem optycznym. Amplituner ustawiłem na odbiór sygnału cyfrowego, tak samo postąpiłem z konsola, w której w ustawieniach włączyłem "optical - on". Po włożeniu dowolnej płyty DVD (film bądź koncert) i ustawieniu w jej "menu audio" sygnału DD5.1, bądź DTS, wszystko powinno "grać i buczeć", jednak amplituner nie "rozpoznaje" sygnału i przetwarza go tylko na analogowy dźwięk przestrzenny. Amplituner mam sprawny, gdyż po podłączeniu stacjonarnego odtwarzacza DVD - wszystko jest OK, tzn. płyty w formacie DD5.1 i DTS są prawidłowo rozkodowywane. Zaznaczam przy tym, ze konsola nie jest przerobiona, korzystam tez z oryginalnych płyt DVD. Rezultatem tego wszystkiego jest to, ze obecnie drapie się po łbie i nie wiem "co jest grane?".) Jeśli byłbyś w stanie mi jakoś pomoc, podpowiedzieć, to byłbym Ci bardzo wdzięczny. Moze jest jeszcze

# LIST MIESIĄCA

Nagroda: "upominek-cosiek"

## Nauki społeczne a RE

"[...] W 71 numerze PSX EXTREME mój ziomak z Lubuskiego, Łukasz Bednarak z Międzyrzecza, w ostatnich zdeniach swego listu skarzy się na brak zainteresowania nauk społecznych problematyką rozrywki elektronicznej (w dalszej części listu określonej RE). Nie jest to do konca prawdą. Od póznych lat siedemdziesiątych na całym świecie trwają prace badawcze nad wpływem gier wideo ne społeczeństwa. Poszukując nowych rozwiązań technologicznych człowiek wciąz odkrywał i odkrywa nowe, doskonalsze sposoby przakazywania komunikatów, wśród których bardzo istotne miejsca zajmują treści zawierające informacje o kulturze i wpływające na sposób uczenia się. Ciągły rozwoj technik przekazywania informacji oraz ich wpływ na społeczenstwo jest obiektem zainteresowania badaczy różnych dyscyplin naukowych, szczególnie pedegogów, psychołogów, socjologów orez komunikołogów. Badacza ci tworzą nowe teorie i modele opisujące wpływ RE na ludzi, badają proces uczenia się przy pomocy gier komputerowych, a nawet język i relacje między posteciami (nie ludźmi nimi kierującymi, ala postaciami!) w konkretnych grach wideo. Wszystko po to, aby lepiej zrozumieć fenoman RE i jej wpływ ne społeczeństwo. W Polsce tego typu prace nie są zbyt popularne, co ma związek z niską kulturę medialną naszego społeczeństwa, brakiem literatury w języku rodzimym oraz spuszczną tradycji badawczej pozostałą po systemie komunistycznym. W PRL od iat pięćdziesiątych pracowano nad komputeryzacją kraju (podobnie jak w ZSRR) i prowadzono na ten temat liczne analizy, jednak nikt nie zajmował się problematyką RE (nie zakładano jej powstania?). Az do iat dziewięćdziasiątych próbowano wręcz, podobnie jak w przypadku muzyki rockowej, zniechęcić młodzież do tego typu bezproduktywnej aktywności lub przynajmniej w jakis sposób kontrołować ją i marginailzować. Polska nauka nie pozostewała tutaj w tyle. Do dnia dzisiejszego, przede wszystkim w prasie popularnej, ukazało się wiele, popartych nazwiskami uznanych autorytetów nauki, artykułów o zgubnym wpływie gier wideo na zdrowia, osobowość i pozycję społeczną jednostki.

**HIV: Można założyć, że ktoś miał w tym cel, oieprawdaż?**

Choć podobne poglądy na gry wideo obecne były również w nauce zechodniej (w łatach osiemdziesiątych ubiegłego wieku w USA, RE uznano za jedno z największych zagrozeń dla zdrowia Amerykanów), to z biegiem czasu pogląd o ich dobroczynnym wpływie ne proces uczenia się i przyswajania treści kulturowych stawał się coraz bardziej popularny. Obecnie powstają liczne książki, a w Siaci mnożą się powazne naukowe witryny zajmujące się fenomenem RE. W polskiej prasie popularnej nowością w tej dziedzinia był niedawny artykuł Edwina Bandaka w "Polityce" opatrzony tytułem "Gra w Dwa Swiety". Autor przedstawił w nim "ściśle tajną" informację o pozytywnym wpływie gier wideo na iQ dzieci i poruszył problem tak zwanego "pokolenia Y" - młodzieży wychowywanej całkowicie za posrednictwem mediów elektronicznych. W polskich środowiskach naukowych, zajętych zdobywaniem środków na egzystencję, problematyka ta jest znana, jednak stosunkowo mało nagłośniona. Dotychczas odbyło się jedynia kilka powaznych konferencji, których istotnym tematem była RE, w tym oprócz szeroko badanej telewizji również gry komputerowe.

**H: Głęboka wierzę, iż PSX EXTREME dzierżą w dłoniach oie tylko nastaletni zwyrale slieiący się na widak wirtualnych kobiet, ole i poważni ludzie, czego najlepszym przykładem jest Twoja osoba, Piatrze. Dlatego tu i teraz oświadczam, że jestem skłaony służyć pomocą (autorytetem?) (S:hehe, jaja se rabisz?), gdy będzie ku temu spesobność. Zjazd mądryck głów, konwent - nie ma problemu, wystąpię i wygłoszę wcale krótką mawę nt. pozytywnych aspektów płynących z graeie. Nt. tych negatywnych - też.**

Prawdziwą kopalnią informacji są natomiast teksty publikowane w prasie branzowej, to jest zajmującej się właśnie gramI wideo. Artykuły i listy Czytelników w miesięcznikach o rynku konsol - "PSX EXTREME" i "Neo Plus" oraz w miesięczniku "Świat Gier" piszącym o grach na platformę PC, to jedyne szeroko dostępne w języku polskim źródła informacji o historii i perspektywach rozwoju RE. Dlatego nie dziwi mnie objawiany we wspomnianych listach do redakcji pesymizm większości Czytelników oraz ich niski stan wiadzy na temat gier komputerowych.

**H: Ludzie uczą się przez całe życie..**

Ciekawym problemem jest nastawianie odbiorców-uzytkownikow RE do przekazywanych im informacji na jej temat. Prowadząc w biezącym roku akadamickim wykład dla studentów Informatyki w Zarządzaniu ne PWSZ w Gorzowie Wlkp. z zakresu komunikowania, wplotłem w niego treści z zekresu historii rozrywki elaktronicznej i kultury gier wideo. Zdziwiło mnie jednak niewielkie, jak mi się wydaje, zaintaresowenia studentów takim wykładem (a śmiem twierdzić, ze był ciekawy). Być moza działo się tak, gdyz skupiłem się na omawianiu gier wideo w ogólności, nie zaś na jednej szczególnej ("najlepiej na PC" jak zaznaczali słuchacze). Moze następny rocznik będzie bardziej chłonny.

**H: Może tak, może nie. Jeśli komuś zwisa tematyka gier wideo (a można już mówić o zjawisku), to nie przekonasz go jaławą gadką, nawet opracowaną od A do Z i popartą trafnymi argumentami, przykładami. Gdybyś jednak się wysilił i zorganizował pokaz - kto wie, byc może frekwencja i zainteresowanie Twoimi wykładami wzrosłyby znacznie.**

A teraz prywata. W PSX EXTREME nie podoba mi się jedynie głupota niektórych Czyteiników i infentyłny, karzący mu podpierać własny autorytet bzdurami o ilości i jakości wypitego alkoholu, kretynizm niejakiego Dziada. Jednak od niedawna indywiduum to dorosło do dziennikarstwe albo dostało po głowie od naczelnego, bo w ostatnich wydaniach obserwuje niewielkie natężenie żenady w materiałach tego domorosłego satyra. Popisał się ze to niejaki >>ZapomniałemKtoAleSobiaPrzypomnę<< prokurując koszmarka o grach i szkole przetrwania czy coś takiego. ( Ludzie!!! Musicie mieć wolną przestrzeń reklamową jeśli puszczacie takie go**o do druku. A przecież te osoba inne rzeczy pisze całkiem znośnie! No i jeszcze TEN HIV. Wyraźnie uwielbiany przez Czytelników wydaje się trochę ich ignorować. Kilka pod rząd aweni sprzętu komputerowego ne który spływają e-maile Czytelnikow to nie przypadek, to sabotaż.

**H: Jak zwał, tak zwał:).**

No i ne koniec coś o sobie. Mam 31 lat, jestem magistrem nauk polityczn ych (WNS UAM Poznań). Obecnie pracuję w charakterza wykładowcy na PWSZ w Gorzowie Wlkp., gdzie uczę socjologii i komunikacji społecznej, która jest zresztą moim konikiem. Kończę pisać doktorat o współpracy transgranicznej w Lubuskiem, po obronie chcę się zająć problematyką gier wideo w Polsce. Gram na "makaronie" i b rzadko na PC, trochę żegluję. (...) Jeśli jesteście zainteresowani, to chętnie napiszę coś więcej na poruszone przeze mnia w tym liście tematy. [...]" Piotr Kłatta

**H: Jestes klawy gość, Piotrze! Chętnie z Tabą podyskutuję, tateż proszę o ponowny kontakt drogą mailawą. Oczywiście w opublikowanym liście oie padałes swoich namiaraw, więc nagroda przemknęła Ci koło easa (oiestety, zasady są oie ad parady). Serce raseie, że w Polsce żyją tacy ludzie. Życzę Ci powodzenia, z całego serca oczywiście! (...) Łukasz Bednoruk uderzył ponownie - poszukaj jego Bstu, niezwykle zresztą interesującego.**

# Listy - skrzynka

jakiś "haczyk", którego nie wyczaiłem do tej pory, choć wydaje mi się, ze wszystko jest podłączone prawidlowo. [...]" Medi 2001, Warszawa

No tak, no tak... Sprawa jest prosta, diagnoza oczywista, operacja z pewnością się uda... pacjent powinien przeżyć. Po uruchomieni filmu wejdź do menu (klawisz SELECT), wybierz opcję Setup, następnie Audio Setup i aktywuj stosowne opcje. O ile mnie pamięć nie myli, przy pierwszej wizycie w tym menu, konsola poprosi Cię o podanie i potwierdzenie kodu. Wymyśl jakiś prosty do zapamiętania, np. kilka jedynek. I po krzyku... A teraz oddaj się magii kina domowego. Przy okazji zaznaczam, ze w grach na PS2 dźwięk w systemie DD5.1 lub DTS występuje sporadycznie, natomiast Xbox ma w tym temacie znacznie więcej do powiedzenia/zagrania.)

## POŚMIEWISKO (?)

(zachowano oryginalną pisownię - kor.)

"[...] No to teraz juz będzie list (wkórzyłem się...). Wziołem ostatnio kilka ostatnich numerów psxextreme i przeczytałem listy... dlaczego jest tyle poye**w co piszą do was, ze ich konsola jest dyskryminowana. To jest nienormalne... sam posiadam XBOXa a brat ps2... (często się kłucimy ale to przez brata, a i tak gram na jego ps2 a on na moim xie). I nierozumiem histeryzacji pewnych osób... kazdy mógłby powiedzieć ze jego ukochana konsola jest dyskryminowana. Zakupiłem wczoraj nowego psxextreme i przeczytałem relację na temat E3 i tez mógłbym powiedzieć, ze w niektórych momentach była dyskryminowana. To poprostu zależy od nastawienia na inne konsole... choćby txt był piękny i wychwalał konsolę, a po chwili pochwały również dla innej konsoli to ktoś napewno się przyczepi, dlaczego? Bo nie lubi innych konsol i najwolałby aby o nich nie pisać. To tyle mojego zdania... ( ) PS. HIV jakbyś czasami wstawiał ten txt na publiczne pośmiewisko :) to popraw w nim błędy (jakby się jakieś zdarzyły). Nigdy nie lubiłem ortografi... polskiego też [...]" xbos, e-mail

## ANKIETA

"[...] Siemal Na początek coś, co mnie zdziwiło strasznie... Ankieta "wadliwa konsole" z poprzedniego numeru PE. No spoko, czytam i oczom nie wierzę. PS2 najbardziej wadliwą konsolą trelamorela. Mam peesa2 (przerobionego AR2) juz 2 lata i 6 miesięcy i nie miałem z nią żadnego problemu. Działa i już, nie zawiesza się, chodzi cały czas na piratach, w dodatku w większości na CD... ( ) Druga sprawa, ważniejsza i denerwująca mnie. Polacy i ich mentalność. Juz nie mówię o zrzędzeniu, chodzi mi o to, że uwielbiamy się kłócić: konsolowcy vs pecetowcy, konsolowcy X vs konsolowcy Y. Dla mnie to troszkę dziwne, ponieważ Gracz to Gracz, nie powinno się nas segregować: dzielic na "tych" i ne "tych". Jak ktoś gra, to jest Graczem, nie? Babe, facet, alien - jak ktoś gra, to należy do rodziny. Gry powinny jednoczyć ludzi, a nie dzielić ich. (...) Najlepsze jajca są wtedy, jak kogoś zaproszę do sieble i przysysa do pada - jak pijewa na bagnach w Afryce. Polacy są jednak ciekawi... [...]" WRX, Katowice

Niektórym ludziom się nudzi, totez wymyślają sobie problemy, być może nawet czynią to dla zgrywy. Śledząc reakcje jednostek atakowanych. Ja nie widzę problemu, aczkolwiek - to fakt - bawi mnie publikowanie opinii kontrowersyjnych, nazbyt składnych, a nawet pozbawionych logiki. Jest dym - i tak trzymać! (...) WRX, konsole konsoli nie równa.)

## PRZEMOC, AGRESJA, SZATAN!

"[...] Właśnie wróciłem od kumpla, wypiłam dwa piwka, zapodałam GTA i zacząłem rozmyślać nad tak często poruszanym w prasie konsolowej tematem, jakim jest przamoc w grach komputerowych (...) Większość Graczy stara się za wszelką cenę bronić swojej pasji, natomiast ja spojrzałam na to z innej strony, przynajmniej taki mi się wydaje. Ciekawi mnie, co takiego pociąga nas w brutalnych grach? Co powoduje, ze tak lubimy uderzać kijem bejsbolowym przechodniów, czyli ludzi jakimi jesteśmy na co dzień. I gdyby kończyło się na tym, to by było dobrze, ale przecież prawdziwy Gracz będzie trzaskać leżącego przechodnia dalej, samochodem rozjedzie staruszkę, która w realnym swiecie miła by rodzinę, a ta z pewnością strasznie ubolewałaby nad jej śmiercią. Co powoduje ten uśmieszek na twarzy kazdego z nas podczas wyrywania serca kolejnemu przeciwnikowi w MORTAL KOMBAT czy odstrzelenie głowy kolejnemu zombiakowi w RESIDENT EVIL? Każdy lekarz od "tych"

# Listy - skrzynka

## Ankieta na forum

## Żałuję, że tej konsoli nie miałem/nie mam!

**HiV: W poprzednim miesiącu, na łamach Forum PSX EXTREME założyłem temat "Żałuję, że tej konsoli nie miałem/nie mam!". Potencjalnych ankietowanych poprosiłem, aby rozwinęli temat. Nie jest przecież tajemnicą, że te wszystkie sprzęciska zdrowo kosztują, nieprawdaż? Kolekcjonerzy konsol muszą kombinować, uciekać się do forteli, być może nawet podkradać rodzicom kasę. Wszystko w imię wyższej sprawy? Po trupach do celu? A może wystarczy sprzedać stary sprzęt, dołożyć trochę grosza i kupić nowy, upragniony? Zapraszam Was do zapoznania się z wybranymi opiniami członków Forum, bez zbędnych komentarzy. (. .) Zainteresowanych przepraszam za kosmetyczne poprawki oraz cięcie wypowiedzi - taki zabieg był konieczny z przyczyn obiektywnych.**

"[...] Zdecydowanie żałuję, że nie posiadam w swojej kolekcji (heha, mam jedną konsole, a mówię o kolekcji) GameCube'a. Gry na Xboxa spokojnie starczą, ale brakuje mi tego "nintendowego klimatu". Luźne przygody przy ZELDZIE i MARIO - tego mi potrzeba do odprężanie się przy konsoli). [...]" Xarou, Augustów

"[...] Żałuję, że nie miałem i nie mam symbolu NINTENDO w konsolach stacjonarnych. Tak, mówię o N64. Kiedy sNka była na rynku, nie miałem o niej dużego pojęcia. Nabyłem więc PSX'a (jednak nie żałuję, że to zrobiłem:). Ale po kilku latach dopadłem wreszcie kilka gier na starą, dobrą N64. Wciągnęły mnie mocniej niż ruchome piaski na Saharze. "Mario 64", "Mario Kart", "Donkey Kong" czy "Banjo" to tylko mała namiastka hitów z tejże konsoli. W wiele hitów jeszcze nie grałem i z pewnością nie zagram, ale gdybym miał fundusze na kupno konsoli, to z pewnością wybrałbym N64. Ta konsola ma klimat. [...]" Krupier, Police

"[...] Żałuję, że nie kupiłem i nie mam Dreamcasta. Niestety wcześniej nie było mnie stać (byłem zajęty PSX'em). Bardzo lubię gry SEGI - czysty arcade, który kocham, masa świetnych tytułów. Obecnie wolę uzbierać pieniądze na Next-Gena, może kiedyś nadrobię zaległości związane z DC. [...]" Knseh, Lubin

"[...] Nie posiadam żadnego Next-Gena, ale najbardziej boli mnie brak GameCube'a... Nigdy nie miałem żadnej konsoli NiNTENDO, wszystkie je olewałem i miałem koło rowka, ale recki METROIDa i ZELDY podziałały na mnie jak kubeł zimnej wody, otworzyłem szeroko oczy i dostrzegłem magię tytułów nintendowskich) (...) Najbardziej boję się tego, że w momencie gdy będzie mnie stać na "tostera", wyjdą konsole Next-Next-Gen i zostanę z ręką w nocniku. [...]" Manor, Ostrołęka

"[...] Najbardziej mam chrapkę na X-a i PS2, ale GC również bym nie pogardził, gdyż do NINTENDO mam niesamowity sentyment. [...]" Toriyama_Jr, Końskie

"[...] Żałuję, że nie kupiłem Dreamcasta, bo gry na niego są świetne. Kiedy mogłem go kupić - wolałem zbierać kaskę na PS2. Teraz znowu mam dylemat, gdyż odłożyłem kasę i mogę kupić Xboxa lub Dreama. Pewnie wybiorę X-a... [...]" ???, ???

"[...] Żałuję kilku konsol - NES, SNES. No i może, będący moim cichym marzeniem,), DeCek. O ile te pierwsze są mi bliskie, zważywszy na moje początki w sferze konsol, o tyle DC przyciąga mnie nieustannie swoim skrytym powerem, grami tak odmiennymi od reszty (czyste zabawa). No i (a jakże!) niska cena. [...]" B4rb, Ustka

"[...] Żałuję, że nie mam PS2. Tak, jest czego żałować jak dla mnie, posiadacza "pudeleczka". Na Xboxie brakuje mi japońskich tytułów, jak VF czy GRAN TURISMO. Niestety nie stać mnie na obie konsole, a Xboxa jak na razie spełnia swoje zadanie. [...]" Szymon, Żyrardów

"[...] Żałuję, że nie posiadam w swojej kolekcji GBA (...) Ludziska, cieszcie się, że macie takie cacko, fajne rzecz. [...]" Młosz, Wałbrzych

"[...] Jest mi niezmiernie smutno, że w swojej domowej kolekcji nie mam takich sprzętów, jak Xbox czy też GameCube. Jeżeli finanse mi na to pozwolą, to jako następną, po Ptaystation 2, zakupię konsolę MICROSOFTu. [...]" ???, ???

"[...] Żałuję, że nie miałem dwóch konsol: SNES-a i Dreama. Ten pierwszy to był sprzęcior - świetny "Donkey Kong", różne Mariany i inne - może kiedyś go kupię za przysłowiową złotówkę! Co do Dreama, to chciałbym go mieć nawet teraz, chociaż od kiedy dowiedziałem się, że SEGA zamknęła serwery dla większości gierek - musiałbym się jeszcze dwa razy zastanowić... [...]" ???, ???

"[...] Żałuję, że nie mam Xboxa - największe możliwości techniczne, prężnie rozwijający się underground, miazdżące i z powiewem świeżości zapowiedzi. Tego chyba mi najbardziej brakuje, właścicielowi PS2 (...)" WSM, Szczecin

"[...] Szkoda, że nie posiadam PS2, mimo iż wolę Xboxa i wystarczy mi on w 100%. Playstacji nie można odmówić kilku gier, dla których warto mieć tę konsolę. Jej niewątpliwym atutem jest popularność... [...]" Cegła, Józefów

"[...] Żałuję, że nie zdecydowałem się na kupno N64. Do dziś gram na nim jak tylko jestem u kuzyna i do dziś ta maszynka robi na mnie ogromne wrażenie. Trwała, mocniejsza od PSX'a i przede wszystkim niezwykle rajcowna. IMO to właśnie ta konsola ukierunkowała rozwój gier na obecne Next-Geny. Pozycje takie jak "Mario 64", "Zelda. OoT" czy "GoldenEye" pokazały, że gry mogą być rozbudowane i dawać rozrywkę na długo. Do dziś szkoda mi tej maszyny, ale kto wie - może uda mi się ją jeszcze kupić? [...]" Akuma, Wałbrzych

"[...] Żałuję tego, że nie miałem SNES-a, a powodem są wszystkie gRPeGi od SQUARESOFTu, która odkryłem dopiero teraz, dzięki emulatorom. Jednak emulacja to nie to samo, co trzymanie pada w łapach. Z samą konsolą miałem kontakt fizyczny tylko raz - u kolegi, zapuścił mi wtedy "Mario". To było wspaniałe przeżycie. [...]" Wino_trza_pić

"[...] Jako że nie jestem fanem 'pikselówek' oraz wszelakich gier 2D, to jakiekolwiek 'oldskulowe' konsole raczej odpadają. Pierwszą (nie licząc 'pegazów' i tym podobnych) był PSX - konsola, której nigdy nie zapomnę. To dzięki niej nauczyłem się kochać gry; w kontynuacje których nie mogę grać, bowiem posiadaczem PS2 nie jestem. Ubolewam nad tym niezmiernie i wprawdzie wiele tytułów udało mi się ukończyć, to niestety nie na swoim sprzęcie (wierzcie mi, to nie jest to samo gdy kolejka do pada wynosi 5 chłopa;). [...]" MTL, Lublin

"[...] Wszystkie Next-Geny zaliczone, oraz czekam na PS3). [...]" Chris/Teresin

spraw, związanych z głową, stwierdzi, że robienie i cieszenie się takimi rzeczami nawet na ekranie telewizora jest chore. Cholera, e mi się wydaje, że będzie miał trochę racji... Ale nie zewaham się trącić zderzakiem żadnej staruszki szalejąc na ulicach Liberty City. Jeśli ktoś potrafi mi sensownie odpowiedzieć na to pytanie, to stawiam mu dużego browca. [...]" Pablo, Poznan

Nie mam takiej mocy, aby odpowiadać za innych, ogłoszę zatem swoją postawę wobec rzeczonego zjawiska (nici z darmowego browca). Na dobry początek zaznaczę, iż nie czerpię przyjemności z oglądania bestialskich egzekucji kręconych przez amatorów na kamerach wideo, nie przeglądam stron internetowych z nadzieją na "seks z nieletnimi", odcinanie głów, nekrofilia itp. są mi obce, natomiast w grze wideo lubię komuś roztłuc łeb. Tak, lubię. Co prawda nie szukam szczegółów a le lewy płat mózgu spływający po szybie, część kręgosłupa po przeciwnej stronie ulicy, aczkolwiek walnąć łomem w czerep proszącego o pomoc zakładnika to jest to! Wiesz, czemu tak czynię? Sprawdzam developerów! Tak, przypadkowa postać, nie grająca pierwszych skrzypiec, powinna się rozbryzgiwać niczym Głowny Zły, tak samo sugestywnie. Skoro potrąciłem staruszka błądzącego po Liberty City, to kolba dubeltówki powinna załatwić sprawę - dodatkowa dziura w głowie jeszcze nikomu nie zaszkodziła w wirtualnym świecie, przynajmniej wg mojego rozeznania. A gdy wyłączam konsolę - zakładam kapcie i wyprowadzam psa na spacer (ze nie mam psa? To nic.)

## SARS

"[...] Cześć HiV! Ostatnio wpadła mi do głowy pewna myśl. Otóż, oglądam wiadomości, a tam jak zwykle o SARS i nagle, w myślach zobaczyłem Nemesisa z RE3. Przecież on wcale nie mówi "S.T.A.R.S., S.T.A.R.S." tylko "SARS, SARS". Nemesis miał SARS! Nawet zarażał głowną bohaterkę (pojawiał się status "virus"). Teraz wiadomo, skąd wziął się SARS - z laboratorium Umbrelli! O ja, je***e w pi**u! Pewnie jacyś tajni agenci niedługo mnie dorwą. Za dużo wiem. O kurczę, ktoś puka do drzwi! Do zobaczenia po drugiej stronie... [...]" Przemo, Białystok

Doprawdy, Twoja myśl jest na tyle głęboka, że złapała mnie za śliepą kiszkę i tarmosi z uporem maniaka. Zwymiotowałem, litości...

## POJEDYNEK

"[...] Napiszę o pewnej fajnej sytuacji związanej z PE, która przydarzyła mi się niedawno w warszawskim metrze. Czekałem na moją kumpelę, jak to zwykle bywa, dość długo. Czytałem PE#70, gdy nagle przysiedł się jakiś koło mnie i wyjął z plecaka... hmm... "konkurencję" i zaczęło się. Zaczął się 'pojedynek'. Czytaliśmy namiętnie i dość długo (moja kumpela nie należy do punktualnych). Minęło pół godziny - koło twardo, godzina - już powoli wymięka, 1,5 h - koło wymiękł, spojrzał się na mnie, obłokał okładkę PE i poszedł. HiHi, i kto tu jest debesciak? (.) Pozdrowionka lecą do całej zg(Red.)akcji za takie zajefajne pisemko! [...]" CoX, Piaseczno

Wszyscy leżymy i turlamy się ze śmiechu, 'konkurencja' jest! Turlu-turlu) W nagrodę Japonecz ka



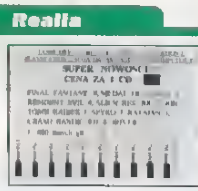
## O CZYM TO JA...?

"[...] Cześć zg(Red.)y! Już od dłuższego czasu chciałam do Was napisać, ale... Hm, zawsze coś mi się dało. Albo miałam jakąś gierkę, albo czytałam PE (a jakby inaczej!). Ale ostatnio znalazłam trochę wolnego czasu (wakacje, brat mi zabrał konsolę, nowy numer PE już przeczytany...) dlatego postanowiłam skrobnąć te kilka słów. Zacznę od najważniejszego: po co ja w ogóle do Was piszę? Eee, tak sobie, dla jajów piszę. Wiem, że dostajecie masę takich listów, ale co mi zależy? Może zwrócicie uwagę akurat na mojego maila, przecież przypadki chodzą po ludziach:). Teraz trochę o mnie... Jak już chyba się doczytaliście, jestem dziewczyną. Mam każdy numer PE, przeczytany od deski do deski, nawet po kilka razy. Siedzę przed konsolą godzinami i... To większość informacji o mnie:) Sama nie wiem, co mam Wam napisać... A może zrobię to krótko: zwięźle i na temat. PE the BEST, tak trzymać! Całuski:) [...]" Monika, ???

Grunt to optymizm:) (...) Gdy po raz pierwszy miałem wystąpić przed kamerą, to zapomniałem jak się nazywam. Analogicznie. Ty rownisz zapomniałaś cału tegoz listu? Anyway, Moniko z całuskami odsyłam Cię do Stara, przy czym musisz mieć coś pod 2 metry wzrostu (ew. drabinę) oraz akuratne Save'y z FINALa, hiehie!

### Polskie Realia

Bezczelność niektórych jednostek nie zna granic. Zdjęcie ogłoszenia znajdującego się na przystanku autobusowym nadesłał Cohonez. Dzięki!




## "BAJECKA"

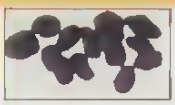
"[...] Siedzę przed kompem, rozglądam się - i nic ciekawego nie jest mi dane zobaczyć, niby trwają wakacje, ale ja jakos tego nie odczuwam. Kiedyś to było inaczej, wakacje oznaczały coś innego, wspaniałego. Nie żebym był jakimś kujonem, ale... nie wiem, co ze mną jest, może jestem już ze stary na to, by cieszyć się tym okresem czasu tak jak dawniej. Ja mam dopiero 17 lat! Powinienem tryskać radością i humorem, a zauważyłem, że ostatnio jedyną przyjemność sprawia mi wielogodzinne przesiadywanie przed telewizorem i "pykanie" ne PSX'ie w FF7. (...) Chciałbym kiedyś kupić sobie PS2, może ona by mnie w jakimś stopniu zmieniła. Ale rodziców nawet nie pytem, bo znam odpowiedź. "Nie ma mowy!". Może sam uzbieram, poroszoną ulotki podobno niezle płacą, zresztą zobaczymy. Ostatnio jeszcze potężnie zdołowałe mnie moja mama. Gram w FFVII, nagle wpada ona do pokoju i wychwala słyszaną muzykę. Ucieszyło mnie to niesłychanie, lecz po chwili spojrzała ne TV i... zaczęła się ze mnie naśmiewać, że ze mnie maty dzidziuś, bo w "bajecki" gram. Nie no, to już lekka przesada 'wrzucać' "fajnalowi", że to niby bajeczka [...]" _iako_, e-mail

Zrób tak: za wszelką cenę (posprzątaj talerze, wynieś swój pokój, umyj psa, wyprowadz śmieci, czy jakos tak) sprawdź, aby Twoja mama zasiadła przed konsolą, dzierząc w dłoniach pada (proponuję Dual Shocka, bowiem ten, nie wiedzieć czemu, kobietom szczególnie przypada do gustu). Zapodaj jej jakąś "babską" grę, np. CRASH BUST-A-MOVE, TETRIS, wyjaśnij podstawowe zasady sterowania oraz rozgrywki. Pierwsza reakcja będzie oczywista: "Zabierz to ode mnie!", ale nie ulegaj i bmij do celu. Jeśli wszystko dobrze zaplanujesz, to zapewniam, Twoja mama, prędzej czy później będzie Ci towarzyszyć podczas sesji z konsolą. Sprawdzone!

## "OJRO"

"[...] Ostatnimi czasy Polska zaczyna w pewnym stopniu (minimalnym,) nadganiać "Grającą Europę". Pierwszym krokiem do tego było wyraźne "TAK" w referendum - szansa na oficjalną premierę X-a, większą dostępność gier (to się jeszcze okaże), etc. W niedalekiej przyszłości "ejro" stanie się naszą narodową walutą. Wreszcie nie trzeba będzie jeździć do naszych zachodnich sąsiadów, co by w Polsce nie przepłacić. Drugim krokiem do [illegible] jest to, że jesteśmy na starcie, wspólnie z resztą naszego kontynentu

# RODZYNY



Można sobie robić jaja, gagi, "dzezy" itp , aczkolwiek granica dobrego smaku kojarzy mi się z czyms spontanicznym Hm, nie jestem taki głupi na jakiego wyglądam dlatego potrafię rozróżnić gag naturalny od wpakowanego na siłę przekrętu językowego (nie trzebe być od razu Młodkiem czy Innym Bralczykiem, pozdrawiam!), niemniej do "Rodzynów" wrzucam wszystko co jest w stanie wywołać banana na buzi ( ) Zapraszam do lektury (oczywiscie zachowano oryginalną pisownię).□ [hiv]

■ ejo dalnie wrzuć to do rodzynów bo chce być sławny hahaha" ??? ???

■ Yo! Hiv Chcielbym zebys mi powiedział, czy piracke gry na ps2 maja gorsza grafike niz omgnały?" M.Didrich

■ "Czeisz dostałem sms o Spotkajmy sie na referendum Poszedłem i pytałem sie wszystkich, ale nikt na mnie nie czekał!!! Ktos mnie w ch*** zrobił!" Expes

■ >>Cze HIV Oglądałeś moze dzisiaj (niedziela 22 VI 2003) "Chwilę prawdy" na TVN? Był tam taki koleś cholernie podobny do ciebie nawat posturę miał celkiem zbliżoną Za zadanie miał zagrać melodyjkę na ksylofonie ), ale ja nie o tym Oglądałem program razem z rodziną. Jak zobaczyłem tego gościa to krzyknąłem "Patrzcie przeciez to HIV!" Na co moja mama 'Kto to jest HIV?" To tłumaczę "Taki koleś z gazety" A moja 11-letnia siostra "Aaaa, wiem, HIV i Szmata" ) (miała na myśli Mr Ścierę skojarzyła, bo kiedyś pokazywałem jej wasz periodyk) << the_ring e-mail

■ "Chciałbym jeszcze skarać takiego jednego dupka co przewidywał apokalipse dla mojej czamuli w poprzednim numerze On się chyba zabujał w tym blu gejtsie (nie jestem analfabetą, specjalnie mi się tak napisało hie hie) przeciez wiadomo ze Xbox mimo super mocy nie jest w stanie pogrzebać PS2 " Aleksander Czyz Goleniow

■ >>A tak na marginesie jak widzę te zalosne list typu "A co jest lepsze PS2 czy X Box" czy "Już tydzień olewam szkołe i gram całymi dniami na konsoli" to szkoda mi się robi tych którzy to piszą, no ale nie będe się zagłębiał w temacie Najważniejsze jest to że gram już prawie 15 lat ( nie próbowałem skoczyć z balkonu w celu zwiedzenie okolicy ani nie skakałem po głowie babci z parteru) i wciąż chce mi się grać o edukacja moja wciąż trwa (nie mówie tu o podstawówce) studiuje na politbudzie informę.) i cresz się bardzo ze miałem takie a nie inne dzieciństwo << Łukasz, Strzalce Opolskie

mozemy oddać się szpilaniu on-line Co prawda trzeba się trochę wysilić i mieć sporo "wenny twórczej" (np w przypadku Xbox Live wypadałoby mieć numer karty kredytowej >>wuja z Ameryki<<), ale co tam - Polak potrafi! Pocieszeniem jest to, ze najprawdopodobniej krok pierwszy uzdrowi krok drugi (czytaj po wejściu do UE, w konfiguracji pewnego czarno-pomarańczowego starter kita' będzie do wyboru Poland/Polen/Polska, a numeru karty kredytowej nie trzeba będzie pożyczać od życzliwych ludzi z Krainy Jankesów i okolic, jeno swój własny numer wpisać) Do czego dążę? Do tego, że osobiście w sferze konsol, gier i granie on-line widzę nadchodzącą nadzieję na lepsze czasy I mam nadzieję, ze nie jestem ślepo zapatrzonym euroentuzjastą i nie zaliczę zonka, gdy już będziemy niebiesko-żółci Wiadomo - na zmiany trzeba poczekać Chociaz, to się jeszcze okaże (...)" Verb, e-mail

Jeszcze sporo czasu upłynie zanim w Polsce będzie "normalnie" Oczywiscie, wspólna Europa powinna nas do niej samej znacznie przybliżyć Nie do pomyślenia jest bowiem sytuacja w której aby nabyć Xboxa - trzeba obdzwonić pół Polski naszukać się na giełdach (zapasy wyczerpane) itd. A jak się stanie nieszczęście i konsola odmówi posłuszeństwa - zonk Najzabawniejsze jest to iz nawet jeśli pragniesz wydać pieniądze w Polsce to nie masz ku temu sposobności Przy czym Xbox to małe piwo bowiem problem dotyczy również mniej błahych dóbr konsumpcyjnych, za "ciężką flotę"

## HARDKOR PURE

"[ ]( ) Teraz wykręcę coś o moich starych, którzy są fenomenem na skalę światową i należy się im nagroda miesiąca.) Najpierw nawnę o mamuśce Jako intelektualistka czytająca książki, przejawiała małe zainteresowanie elektroniczną rozrywką, ale do czasu W '97 kupiliśmy PSX'e. No i kochana mamusia podchodziła do tego jak do ufoludka, dopóki nie zagrała w BUBBLE BOBBLE Od tamtej pory ciche namiętnie i bije wszelkie rekordy Ale "One Player" może się znudzić, więc dołączyli się ciocie, wujek i mój stary Kiedyś urządzali sobie "extrim party" przy łódce, do późnych godzin nocnych Poza tym mamuśka jest fanką TETRISa i wszelkich innych gier logicznych. Teraz nawinę coś o tatusku, bo z niego to już "herdkor pure" Jak sobie kupiliśmy Pleja, to zaraz dorwał demówkę z G-POLICE Potem przechodził ACE COMBATy jeden za drugim. Przeszedł dwie części SYPHON FILTER i maniakalnie grywał w oba MEDAL'e Gdy usłyszał o nowym MEDAL OF HONOR, to kazał mi załatwić to cudo na pieca. A jak zobaczył SOLDIERS OF FORTUNE, to wyrywał mi klawierę Grają razem z wujaszkiem w FPP który to wujaszek zaliczył wszystkie doomowce na Playu Oprocz tego mój staruszek jest tak wykręcony, ze pewnego razu zachciało mu się robić muzę na Plejaku ( ) Do dziś oboje ciorają niemiętnie memuśka w gry logiczne, a tatko we wszelkie gry "jatkopodobne" [ ]" Forest122, e-mail

Co prawda Twoi starzy nie otrzymają nagrody miesiąca, ale dobra słowo jak najbardziej Starzy Foresta122 tak trzymać! I nie puszczać!!!

## POD PRĄD???

"[.. ] Cześć, na wstępie mała rada Ponoć by konsola dłużej żyła, należy przekładać wtyczkę konsoli do prądu co pewien czas (cykliczny), tak by prąd płynął w obie strony przez jednakowy okres czasu (zalecana zamiana co 100 godzin roboczych) Wyjaśnienie padnie pod koniec listu ( ) Do rzeczy Jestem jednym z tych, którzy są za kupowaniem oryginałów i nie przembianiem konsoli Ostatnio wyszedł SOCOM, koledzy grający na piratach nawet się nie zainteresowali o co w tym chodzi, bo przydałoby się kupić headset, a w Polsce jest osiągalny tylko z oryginalną grą Czekałem więc na Polską premierę Chciałem kupić ją w przedsprzedazy (bo to taniej i najszybciej - a to dobra!) Termin premiery był przesuwany i przesuwany - w sumie o miesiąc. Gdy w końcu się doczekałem i zamówiłem, niecierpliwie czekałem na TEN dzień Dwa dni po premierze (w piątek) dostałem maila, iz przesyłka została nadana i dotrze w ciągu 5 dni roboczych Nawet numer przesyłki mi podali Do wtorku nic Sprawdzem na stronie internetowej "kunara" i okazało się, ze takiej przesyłki nie ma.

## PCHLI TARG


Sprzedam konsole PS2 (prawie używana, stan idealny) + 2 pady + oryg. gry (PES, WRC, TIF2002) + okablowanie. Cena 750 zł Tel (0-46) 856 88 01, okolica Warszawy

Sprzedam konsole PS2 + pad + okablowanie + gry + karta pamięci. Tel. 0695 529 300 (po godz. 15.00, prosić Wojtka)

Sprzedam konsole PSOne (w bardzo dobrym stanie) + okablowanie + 2 pady + 2x Memory Card + gry oryginalne: TEKKEN, TEKKEN 3, NIGHTMARE CREATURES, SPIDER-MAN. Sprzedam również GBA (w idealnym stanie, używany tylko miesiąc) + gra. Tel. 0505 131 466, Paweł

Sprzedam GBA (czarnego), kupiony w czerwcu 2002 r., mało używany, stan b. dobry + ADVANCE WARS + GOLDEN SUN + lupa z pod światłem + pełna dokumentacja. Cena 500 zł (do uzgodnienia). Tel. 0503 718 650, Ariel

Sprzedam oryg. grę na Xboxa pt. THE ELDER SCROLLS III MORROWIND (stan b. dobry) za 150 zł, ew. zamienię na inną. Tel. 0402 291 633, Darek

Kupuję wszelkie konsole, nowe i używane (sprawne), z pewnego oraz okablowaniem (tylk. wersje PAL) - tylko okolice Lidzbarka Warmińskiego. Tel. 0505 450 483, mail: 1079@gazeta.pl, Tomasz



Wszystko czego jeszcze nie wiesz




# JUŻ W KIOSKACH

w numerze **między innymi:**

## OPISY

- TOMB RAIDER THE ANGEL OF DARKNESS
- ZELDA: THE WIND WAKER
- SILENT HILL 3
- PRIMAL
- ENTER THE MATRIX
- POKEMON RUBY / SAPPHIRE

## ARTYKUŁY

- KONSOLOWY RING
- PORADNIA: WASZE PYTANIA I NASZE ODPOWIEDZI
- NAPRAW SWOJĄ KONSOLĘ - JAK USUNĄĆ POPULARNE USTERKI
- NAJNOWSZE TIPSY

## INNE

- HISTORIA ATARI: JAK POWSTAWAŁY GRY W GARAŻU
- MROCZNE SEKRETY SILENT HILL
- ŚWIAT XENOGEARS W PIGUŁCE
- JAK ZORGANIZOWAĆ TURNIEJ?

## OPINIE CZYTELNIKÓW (z FORUM PE)

"[ ] "Miasteczko Silent Hill" - tego mi było trzeba, wreszcie ktoś jasno i przejrzyście wytłumaczył historię Cichego Wzgórza - strzał w "10". ( ) "Świat według Atari" - hehe łezka mi się w oczach zakręciła, gdy to czytałem, miło było wrócić do starych czasow, a także poznać wczesniejszą historię tej zasłużonej firmy; kolejny plus dla PORADNIKa ( ) Jest to najlepszy numer w historii tego pisma Gratuluję udanego numeru i mam nadzieję, ze będzie tylko lepiej [. ]" Knseh

"[ ] Zawartość merytoryczna wypada najlepiej ze wszystkich numerow PORADNIKa [ ]" Kura

# Listy - skrzynka

## HC ROOM czyli... Pokój Gracza!!!

HIV. Sytuacja sprzed miesiąca powtórzyła się: dostałem zaledwie kilka zgłoszeń od orłów, które uwiły w swoich pokojach gniazdka budzące podziw. Pewnikiem wielu z Was opadły ręce na widok zdjęć z poprzedniej odsłony "HC ROOM", myślę konkretnie o materiałach nadesłanych przez Macieja Burzykowskiego z Brwinowa. Nosy do góry, Wasze projekty nie muszą przebijać formą i stopniem "zaawansowania" pokoju rzeczonego jegomościa, ważne aby były wyjątkowe - publikacja zapewniona. W tym miesiącu zarządził Zibi - gesz, oglądając nadesłane przezeń zdjęcia toczyłem ślinę, gęstą i toksyczną! ( ) Apeluję przy okazji, abyście sobie darowali "promocję najbliższych" - zdjęcia, na których widnieją rodzice, ciotki i wujkowie, sympatie, psy lub kolekcja kapsli, odpadają przy okazji wstępnej selekcji. Czytelnicy (i ja) chcą widzieć pokój, sprzęt, walającą się prasę i gadżety tematyczne, a także ściany oklejone plakatami, malowidłami. Aha, zwracajcie również na jakość nadsyłanych prac - zdjęcie nie dostatecznie ostre lub w zbyt niskiej rozdzielczości (aparaty cyfrowe) nie nadają się do druku (aspekt czysto techniczny). Do dzieła!









HC ROOM zajmowany przez Zibiego najwyczajniej w świecie kopie zady. Tak z rozpędu, ze szpica, prosto "tam" (aul). Każda półka, każdy zaułek, kazdy centymetr powierzchni użytkowej zajęty przez konsole i osprzęt. Do tego pudełka, oryginalne gry (całe ich stosy!), pisma branżowe oraz no ba!, plakaty na ścianach. Zibi, takich ludzi jak Ty nie ma na tym świecie nie pęczki, tym bardziej ubolewam nad faktem, iż nie podałeś swoich namierów, bo nagroda umknęła Ci sprzed nosa (kolejne Memorke do kolekcji?,). BTW. Ile Ty władowałeś w to wszystko kasy? Głowa mała.







Paweł nie podał swoich namiarów - jego strata. Co prawda zaprezentowane na fotkach część pokoju (a raczej ściany) nie zaskakuje niczym specjalnym, ale z braku laku...

Tomasz Trot ze Śremu nadesłał zdjęcia prezentujące, podobnie jak w przypadku tajemniczego Pawła, ściany obwieszone plakatami. A swoją drogą, te płyty na ścianach to co - backupy,)? Mała, ciasne, ale własne, w dodatku przytulna!









Nic wielkiego, aczkolwiek patent zastosowany przez Dariusza Majerana z Olsztyna zasługuje na wzmiankę. Darek trzyma swoją konsolę pod kluczem w obawie przed nieproszonym intruzem - bratem LOL!

To wszystko w tym miesiącu. Czekam na Wasza propozycje - zdjęcia, najlepiej w formie elektronicznej, podsyłajcie do mnie drogą mailową (hiv@psxextreme.pl). Zdjęcia konwencjonalne - na adres Redakcji (patrz "stopka redakcyjna") z dopiskiem "Listy - HC ROOM". Nie zapominajcie o podaniu namiarów (imię+nazwisko, pełny adres zamieszkania). Najlepsze zdjęcia będą systematycznie nagradzane.

Następna niedziela, ponownie sprawdzam stronę "kunera" - przesyłka nadana ), ale tydzień później niz S**Y podało. Poniedziałek, dzwonek do drzwi. Jest, ale... Koperta taka, że można ją wielokrotnie otwierać i nie zobaczysz różnicy, papierowe pudełko - widać, ze otwierane siłą, sama gra bez folii. I gdyby nie to, ze z płytą i headsetem wszystko było OK, to bym z miejsca zwrócił. Czy to nie lekka przesada? Ale gra jest super i już w sierpniu ściągam modem z USA- będę rządził! Bo w Polsce o modemie mogę pomarzyć (. ) Co do żartu, to w gniazdku mamy prąd zmienny, więc domyślcie się sami ) .. [...]"

Łukasz, Wałbrzych

Opisany przez Ciebie problem zostawię bez komentarza, gdyz mógłbym zostać posądzony o subiektywne rozpatrzenie tegoz. Gdybym miał 100-procentową pewność, iz tak się stało (protokół, zdjęcia), to bym pewnikiem zrobił dym ( ) Co się tyczy prądu zmiennego - posmarałem się z radości, hłehłe!

## ...NA PERYFERIACH

"[ ] Yo! Pozdrowienia z Krakowa! Długo zastanawiałem się, czy do Was napisać i w końcu... To dlatego, że minął równy rok od zakupu mojej Czamuli. A tak w ogóle, to mam 26 lat, jestem studentem AP i jaram się grami odkąd pamiętam (w wersji 'live' też basket, noge). Ale nie o tym miałem... Rok temu miałem pannę, plany na wakacje (Chorwacja) i zdrowie, które się posypało. Lekarz stwierdził: do szpitala, na miesiąc... jak dobrze pójdzie. Wakacje, upał, a ja tózio (... Pomyślałem, ze skoro z wakacji nici, to za uzbieraną kasę kupie PS2 i chociaz w szpitalu nie będę się nudził. Powiedziałem to "kochanej" i zaczął się dym! Ja, stary chłop, będę się wygłupiał i grał... poza tym ona nie po to pracowała, żeby zostać w domu... I pojechała ze znajomymi. DZIĘKI, K****, ZA WSPARCIE, TEGO MI BYŁO TRZEBA!!! Wracając do tematu, dobrze ze mam zaj****ego kumpla (hi Marcin!), nie dość, ze nie pojechał na wakacje, to jeszcze robił ze "kolesia na posyłki". Zakupił mi sprzęt i przywiózł do szpitala. Stary, co się działo!!! Pół oddziału razem z lekarzami i pielęgniarkami przesiadywało u mnie wolną chwilę... Ordynator stwierdził, że "najlepsze są te samochody" (GT3), a dr Tomek (młody) - ze TEKKEN ( ) Dzięki Plejce miesiąc minął szybko, poznałem zajefajną pielęgniarkę (buziaczki, Agatko!). Jest git, tylko ze zdrowie jeszcze czasem szwankuje. Teraz wiem z kim jestem i ze się na niej nie zawiodę. W tym roku jedziemy razem na wakacje i chyba się jej oświadczę. Oj, pozazdrościłem Ci, HIV, pozazdrościłem (...) A tak na marginesie, jestem z Wami od 4 numeru, tak trzymać, chłopaki! Dzięki ze byliście ze mną w tym czasie i mam nadzieję, ze będziecie jeszcze długo. Przynajmniej tak długo, zeby moje dzieci się na Waszym czasopiśmie wychowały ) Juz to widzę: HIV junior, córka Ściery - Flanelka, syn Myszaqa - Szczureq itd [ ]" Krzysiek, Kraków



Ostro daleś czadu z Flanelką i Szczureqiem, hłehłe! Skoro spotkałeś miłość swojego życia, to nie zmarnuj szansy, jeno wykorzystaj ją. A jak się zdecydujesz dopiąć guzik, to zdaj relację z oświadczyn (trzymam kciuki - na zachętę masz tu skośnookie piękności z TGS'u). Nie ma to jak mieć u swego boku kobietę wyrozumiałą, która nie ma nic przeciwko Twojemu hobby. A jeśli od czasu do czasu ciomie z Tobą partyjkę w TEKKENa - niebo, stary, niebo!

## POCIĄG

"[...]Cześć! Bardzo długo zabierałem się do napisania tych kilku słów, codzienne problemy, zawody oraz nauka nie pozwalały mi napisać listu. W całym zgiełku życia nie ma chwili, by pochwycić w ręce pada i rozkoszować się chwilami spędzonymi z innym, niestniejącym światem (...)Kazdy na pewno zdaje sobie sprawę, że wszystko na tym świecie ma koniec - od zapału do gier, aż po samą egzystencję. Moja "miłość" do gier powoli wygasa, cierpię z tego powodu, ale tak niestety jest. Nigdy nie zapomnę chwil spędzonych przed konsolką, zawsze będę się starał, by wspomniena były jak świat widziany oczami dziecka. Z doświadczenia wiem, że nie warto ożywiać "tamtych" chwil. Najpiękniejsze dni giercowania, które zapadły mi w pamięć, spędziłem przed SHENMUE. Ta gra mnie urzekła i pochłonęła bez reszty. Mam nadzieję, że te chwile nie umrą nigdy. Granie jest czymś dobrym, ale tylko gdy wiemy, kiedy przestać. Nie można zapominać o obowiązkach, wiadome jest, że pasja przeminie, a kiedy to się skończy, trzeba jakoś zapracować na godny byt. Jak mawiał Giovanni Boccaccio "Ze świata tego każdy ma tyle, ile sam sobie weźmie". Przez kilka lat żyłem grami i sportem, jednak później zrozumiałem, za naruszyła się moja hierarchia wartości i postanowiłem zmienić swoje życie. Staram się pogodzić wszystko, lecz jest to bardzo trudne. Naprawdę warto wprowadzić porządek i zmiany w swoim życiu. Są wakacje, mogę wykorzystać czas na granie i co tylko zechcę, nie muszę uczyć się na 'komis' lub odrabiać inne zaległości. Uważam, ze warto jest czasem zatrzymać się i wysiąść z pędzącego pociągu, aby sprawdzić jakie stacje zostały przez nas minięte, zmusić się do chwili refleksji i przypomnienia tych pięknych momentów ( .) Sądzę ze słabo wyraziłem to, co chciałem powiedzieć. [...]"

Majo, Poznań

# Warte grzechu

Wielu bardziej zagorzałych konsolomaniaków, posiadaczy PSX lub DC rozważa zakup kolejnej stacjonarnej konsolki z braku funduszy sięgając po modele oldschoolowe (i te mniej oldschoolowe również). Oto popularne modele, które można bez trudu nabyć w komisach lub aukcjach internetowych (np allegro.pl) - ustawione w kolejności od najbardziej przez Nas polecanych

1 **NINTENDO 64** - 64 bit
Cena 100zł
kartridże spory wybór 30-150zł



2 **SNES (SUPER NINTENDO)** - 16 bit
Cena 35zł
kartridże spory wybór 20-30zł
(przejściówka na gry NTSC (pod kątem eRPeGów od Suaresoftu) kosztuje około 50zł)



3 **MEGADRIVE** - 16 bit
Cena 30zł
kartridże spory wybór 20-30zł
Uwaga! GENESIS to amerykańska wersja MEGA DRIVE



Większość kartridży nie jest kompatybilna pomiędzy wersjami PAL i NTSC, a dodatkowo do podpięcia do sieci potrzebny będzie A/C Adapter (konwerter napięcia z 110V na 220V) Ceny kartridży dla Genesis są nieco niższe, rzadko przekraczają 25zł (większość po 15zł) MegaDrive posiada w wersji PAL dwie kompatybilne ze sobą wersje (Genesis posiada trzy takowe)

4 **NES (NINTENDO)** - 8bit (PE#55)
cena 20zł
kartridże spory wybór 15-20zł



5 **MASTER SYSTEM** 8bit (PE#56)
Cena. 25zł
kartridże średni wybór, 20zł
MegaDrive posiada w wersji PAL dwie kompatybilne ze sobą wersje - na zdj MS2 (w wersji USA jest tylko jedna dostępne wersja!) Uwaga! Niektóre pistolety współpracują tylko z Master System 1!



6 **ATARI 2600** - 8bit (PE#45)
cena 20zł
kartridże średni wybór, 20zł



Z mniej chodliwych, aczkolwiek wartych zainteresowania konsol należy wymienić **Saturn** (ok 50-150zł za konsolę i 20-50zł na gry - wybór tytułów niewielki), **Jeguar** (cena w okolicach 100zł, mały wybór gier w cenach 30-80zł), **CD32** (konsola ok 100zł gry 25zł - wybór tytułów umiarkowany)

Może i słabo to wyraziłeś, jednak w Twoim liście urzekło mnie sformułowanie dotyczące pociągu i stacji To takie wzruszające No nic, wystarczy tego łkania, czas ucieka, muszę zatem czym prędzej wskoczyć do ostatniego wagonu Odjazd!!!

## PESYMISTA

'[...] Coś mnie tknęło, aby do Was napisać Od pewnego czasu obserwuję rozwój elektronicznej rozrywki i z jednej strony jestem podekscytowany, a z drugiej przerażony. Moja przygoda z grami rozpoczęła się 10 lat temu Miałem wtedy 7 wiosen, a pierwszą grą była "Titus the Fox" odpalana na monitorze wyświetlającym obraz w różnych odcieniach zieleni. Były to piękne chwile Czułem dreszczyk emocji gdy dochodziło do zmiany 'wystroju', a gdy zbliżała się wielka z bossem - dostawałem gęsiej skórki. W dzisiejszych czasach już chyba nie uświadczymy takiej przyjemności wynikającej z grania Dzieciaki, które mają nabite po 50 godzin w Q3, nie zamykają oczu na widok krwi z DOOMa, co w moim przypadku było rzeczą jak najbardziej normalną. Jeżeli dalej tak pójdzie, to kolejne pozycje będziemy odpalać, grać, kończyć, a to wszystko bez większych emocji Zupełnie jak roboty Oby ostały się takie perły, jak SILENT HILL, HALO czy LEGEND OF ZELDA które jako jedne z nielicznych przypominają mi dzieciństwo i dają nieuzasadnioną, ogromną radość płynącą z grania Mam nadzieję, że moje pesymistyczne wizje (prorok ze mnie taki jak z kozieł d**y trąba) się nie sprawdzą, czego sobie i Wam życzę! [...]' Cefek, e-mail

Problem w tym, iż obecnie na przestrzeni miesiąca ukazuje się na rynku tyle gier, co "kiedyś" w przeciągu pół roku "Dzieciaki" wszystko chłoną, bo mają do tego prawo (a że łykają gry na piratach, to już inna kwestia) - stąd można przyrównać granie do taśmy montażowej zakładów Forda Sztuką jest odsiedzić syf od gier godnych uwagi w czym stara się pomagać PSX EXTREME Zostańcie z nami Stay tuned!

## Wygrzebał Torba...



**HIV**: Czy wszyscy nadal twierdzą, iż projekt Czamuli był absolutnie nowatorski...? Oto co zrobiło kiedyś Atari

## ANALOGI

'[...] Siemka HIV! Niedawno kupiłem PS2 Mam do Ciebie kilka spraw więc nie będę owijał w bawełnę i zacznę Okładki Waszego pisma są za małe! Dlaczego?

**HIV** Chochlik w drukarni dorabia na lewo Nic nie poradzisz bo ma chody u szefa drukarni który udaje, że nic nie widzi

Wraz z konsolą kupiłem MOH FRONTLINE Uważałem tę grę za wielki hit do czasu! Po jej włączeniu okazało się, że nie można wyłączyć analoga! A ja nie umiem na nim grać, wolę D-pada Czy w wersji oryginalnej także nie ma takiego udogodnienia?

# Listy - skrzynka

**H**: Oj rzeczywiście, nie można wyłączyć analoga - szajs!!! Hłehłe! Nie można, bo nie można Rzeczywiście jest to mało poważne ale tak już jest Osobiście proponuję Ci przyzwyczaić się do sterowania gałkami analogowymi, bo w niektórych grach (nomen omen choćby w doomowcach) jest to wskazane

W związku z powyższym (MOH F) postanowiłem nabyć zwykłego pada (bez wibracji i analoga) do PS2 i tu wielki szok - nikt jeszcze czegoś takiego nie wymyślił! No, są, ale tylko do PSX a Czy to prawda i czy używając zwykłego pada od PSX'a można grać bez problemu na MOH F?

**H**: Wybacz moje lenistwo ale nie chciało mi się sprawdzać, czy akurat w przypadku FRONTLINE można grać na starym padzie do PSX a, ale w większości przypadków nie ma najmniejszych przeszkód Oczywiście, niektóre gry wymagają Dual Shocka 2 (wszystkie przyciski analogowe), ale na szczęście developerzy nie stosują zbyt często tegoż ciosu poniżej pasa

Uważam, że posiadacze PS2 są dziecinni i niepoważni Wielu z nich chwali się Wam, że nareszcie mają "tę jedyną, upragnioną, kochaną konsolę" Posiadacze X-ow i GaCków nie piszą takich głupot (przynajmniej Wy tego nie drukujecie)

**H**: Znasz slogan "cieszyć się jak dziecko"? Swoją drogą wstrząsające odkrycie w rzeczy samej

Pozdrawiam! [...]' Krzysiek, Bielsk Podlaski

## HELP!!!

"[...] Potrzebuję pomocy! Konsola mi zachorowała! (...) W ostateczności pozostaje mi pewnie wymiana lasera. Ile takie coś może kosztować i gdzie najlepiej się z tym zgłosić? Teoretycznie nie powinienem się bardzo martwić bo w końcu z grami na DVD nie mam kłopotów, jednak chcę aby konsolka była w pełni sprawna [...]" RobiQ, e-mail

Z myślą o leniach Twojego pokroju, w PE znajdują się reklamy firm które z pewnością Ci pomogą Przedzwoń tu i tam, skonfrontuj ceny Z tego co wiem, jest to najwygodniejsze i wcale najdroższe rozwiązanie

## DEBILE Z WAS!

'[...] Jak przeczytałem w poprzednim miesiącu, że planujecie wydać PE w trakcie wakacji to pomyślałem, że sobie jaja robicie. Ludzie, albo Wy jesteście skończonymi debilami, albo rzeczywiście kochacie swoją pracę Je kocham gry, ale w wakacje to sadzę nad wodę lub na rower! [...]" Jasiek, Olkusz

Jesteśmy skończonymi debilami kochającymi swoją pracę Jeśli pracę połączysz z hobby, to w życiu nie przepracujesz ani dnia



# Saitek RX500 Racing Wheel

Firma Saitek, znana z wysokiej jakości wykonania i stosunkowo niskich cen swoich produktów, tym razem dostarczyła nam do testów dwie kierownice - przygotowaną z myślą o PS2/PSOne RX500 i przeznaczoną do Xb Adrenalin Wheel. Zajmijmy się najpierw kółkiem dla konsol SONY. Pierwszą rzeczą, rzucającą się w oczy po wyjęciu kierownicy z pudła, jest wysoka jakość wykonania. Wrażenie to, spotęgowane ciekawym, wyraźnie wzorowanym na produktach Logitecha (kolorystyka, kształt kierownicy i jej podstawy) designem potwierdzają bliższe oględziny produktu dobrej jakości tworzywo wykorzystane przy budowie urządzenia sprawia, że RX500 wygląda bardzo solidnie. Same kierownice, posiadająca "płynnie" działający mechanizm centrujący, nie została niestety pokryte gumą, wyprofilowano ją jednak w taki sposób, że bardzo wygodnie leży w dłoniach. Układ przycisków nie został skopiowany z pada, projektanci zdecydowali się na umieszczenie ich w taki sposób, by dało się je obsługiwać bez odrywania rąk od kierownicy. Nietypowe rozmieszczenie wymaga jednak przyzwyczajenia, a brak oddzielnego "kwadratu" i "X" (ich funkcje spełniają padały) jest już poważnym niedopatrzeniem.



Negatywne odczucia wzbudza także d-pad, zlokalizowany, w centralnej części koła kierowniczego. Umieszczone na dużej podstawie padały, choć solidne charakteryzują się dość małym skokiem, a co za tym idzie - są dość nieprecyzyjne. Podobnie jest z samą kierownicą, dysponującą kątem skrętu wynoszącym zaledwie 85 stopni w każdą stronę. Co gorsza, większość gier zaczyna reagować na skręt dopiero po dość znacznym wychyleniu koła (duży 'dead-zone'). Inaczej sytuacje przedstawia się dopiero po przełączeniu kierownicy w tryb Neg-Con (pozostałe tryby to Digital i Dual Shock II, w którym pedały pełnią rolę - do wyboru - 'kwadratu' i 'X' bądź prawej gałki analoga). Dość mała precyzja urządzenia sprawia, że RX500 sprawdza się dobrze wyłącznie w grach arcade typu RIDGE RACER, BURNOUT czy CRASH TEAM RACING (PSX). Przyzwyczajenia wymaga GT3, natomiast zupełnie niegrywalny jest COLIN MCRAE RALLY 3. Kierownica Saiteka byłaby dobrym wyborem, gdyby nie fakt, że w podobnej cenie kupić można znacznie bardziej dopracowane produkty konkurencji: Thrustmaster, Fenatec (Speedster 3) lub używane urządzenie Logitecha. [kilu]

**WYKONANIE** ★★★☆☆ SPORA ESTETYKA

**ERGONOMIA** ★★☆☆☆ BRAK PRECYZJI, NIEDOPATRZENIA

**WERDYKT** ★★☆☆☆

# Saitek Adrenalin Wheel

Drugą z dostarczonych przez Saiteka (a właściwie jego dystrybutora - firmę Karuma) kierownic jest przeznaczony dla X-a Adrenalin Wheel. Urządzenie to jest - obok nieco droższych Thrustmaster Pro Victory i Mad Catz MC2 - jedną z trzech dostępnych na rynku kierownic dla Xboxe. Jeśli miało się wcześniej do czynienia z produktami Logitecha, to pierwsze wrażenie jest raczej negatywne. Kierownica wykonana jest troszkę gorzej, niż opisywany wyżej PX500, charakteryzuje się nieco gorszej jakości tworzywem i mniej futurystycznym dasignem, nie posiada też odłączanej podstawki ułatwiającej utrzymanie urządzenia na kolenach. Koło kierownicze pokryte zostało miękką, przyjemną w dotyku gumą, dzięki której nawet po długo trwającej grze dłonie nie mają prawa się ślizgać. W jego górnej części umieszczono ułożone podobnie jak w klasycznym padzie przyciski A, B, X, Y i d-pad, palce środkowe/serdeczne spoczywają natomiast na dźwigienkach zmiany biegów umieszczonych po drugiej stronie urządzenia. Pedały dołączone do Adrenalin Wheel, choć na pierwszy rzut oka dziwna, podczas zabawy spisują się wyśmienicie, zapewniając precyzyjną kontrolę nad pojazdem. Równie precyzyjnie działa sama kierownica, dysponująca promieniem skrętu 95 stopni w każdą stronę. Produkt Saiteka cierpi na tą samą przypadłość, co większość tanich "kółek" - Gracz ma wrażenie, że koła pojazdu połączone zostały z kierownicą gumowym przegubem. Nie przeszkadza to jednak w grze, wymaga po prostu przyzwyczajenia. Adrenalin Wheel najlepiej sprawdzał się z grami arcade, typu BURNOUT 2 czy RACING EVOLUZIONE, które dzięki kierownicy znacznie zyskały na grywalności (w moim odczuciu). Niewiele gorzej produkt Saiteka spisywał się w przypadku PROJECT GOTHAM RACING, MERCEDER BENZ WORLD RACING, CRAZY TAXI 3 i RALLISPORT CHALLENGE. Drobne problemy pojawiły się jedynie w SEGA GT 2002 i dawnie nigdy nie wydanego LAMBORGHINI (śp. RAGE), w których przez mały 'dead-zone' kierownica lubiła się rozkalibrowywać. Jedynym praktycznie niegrywalnym tytułem był COLIN MCRAE RALLY 3. Adrenalin Wheel jest kierownicą solidną, dobrze wykonaną i stosunkowo tanią. Przy braku konkurencji trudno mi nie polecić tego produktu wszystkim fanom wyścigów. [kilu]



**WYKONANIE** ★★★☆☆ SOLIDNA KONSTRUKCJA

**ERGONOMIA** ★★★★☆ GUMOWE WSTAWKI, PRECYZJA

**WERDYKT** ★★★½☆

# TIPSY



## FREESTYLE METAL X

P2

Napisz małymi literami:

sugardaddy - dostajesz 1,000,000$
gargeking - wszystkie części rowerowe
universe - wszystkie poziomy
seeall - wszystkie plakaty i zdjęcia
dudamaster - wszystkie rowery i postacie
hearall - wszystkie piosenki
johnnye - wszystkie stroje
watchali - wszystkie filmiki

## ROCKY

P2

W głównym menu przytrzymaj R1 i wklep te oto kombinacje:

↓ ← ↓ ↑ → L1 - szybsze uderzenia
→ ↓ ← ↑ ← L1 - mocniejsze uderzenia
→ → ← ← ↑ L1 - podczas gry w trybie "Movie" wciskaj L2+R2, a łatwiej wygrasz
→ ↓ ↑ ← → L1 - wszyscy bokserzy tracą

## PIRATES OF THE CARIBBEAN

Podczas gry, będąc na ziemi, wklep te oto kombinacje:
A, X, Y, B, Y, B, X, B, B, A - dodatkowe 100,000 złota
A, Y, X, X, Y, Y, B, Y, X, A - god mode
A, B, Y, X, Y, B, B, Y, B, A - 50 punktów "akiii"
A, X, Y, X, Y, B, B, Y, B, A - neutralna reputacja

Wklep te oto kombinacje w głównym menu:
↑ ↑ ← ← → → ↓ ↓ ↑ ↓ ← → ↓ ↑ ← → ↓ - wszystkie deski
■ ■ ■ ● ● ● ▲ ▲ ▲ ■ ● ▲ - wszystkie poziomy
R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2 - wszystkie "Gapy"

P2

## WAKEBOARDING UNLEASHED

Wklep te oto kombinacje w głównym menu:
X, X, X, X, B, B, B, B, Y, Y, Y, Y, X, B, Y - wybór poziomu
U, D, U, D, U, D, U, D, U, D, L, R, L, R, L, R, L, R, L, R - wszystko odblokowane

Podczas gry trzymaj w dół lewy trigger i wklep:

B, ↑, ↑, B, Y - tryb "Big Bobia" [D-pad]
B, A, B, Y - tryb wielkich głów

## OUTLAW VOLLEYBALL

Wybierz Electro Cosh, a następnie wklep te oto kombinacje:

P2

L1, R1, L1, R1, ✕, ●, ●, ✕, ▲, ▲ - tryb "Double Damage"
L1, R1, L1, R1, ✕, ●, ●, ✕, ■, ■ - niekończąca się amunicja
L1, R1, L1, R1, ✕, ●, ●, ✕, ■, ▲ - nieśmiertelność

## GAME BOY ADVANCE TIPS

### Drogon Ball Z: Legacy of Goku

Nieśmiertelność:
Podczas intro wklep tę oto kombinację: ↑, ↓, ←, →, B, A

### Wing Commander: Prophecy

Podgląd pod wszystkie statki kosmitów.
Na ekranie z napisem "Press Start" wklep tę oto kombinację: R, L, A, A, A, B, ↑, ←, ↓, →, ↑, A

### Donkey Kong Country

Zaczynasz/kontynuujesz grę z 50 życiami.
Na ekranie z wyborem gry przytrzymaj SELECT, a następnie wklep tę oto kombinację: B, A, R, R, A, L.
Teraz wystarczy rozpocząć grę bądź wczytać stan gry.

## MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Wybierz Electro Cosh, a następnie wklep te oto kombinacje:

L, P, L, P, A, B, B, A, B, A - tryb "Auto-Focus"
L, P, L, P, A, B, B, A, B, B - tryb wielkich głów
L, R, L, P, A, B, B, A, Y, Y - tryb "Double Damage"
L, P, L, P, A, B, B, A, A, A - tryb "Hand of God"
L, P, L, P, A, B, B, A, X, X - niekończąca się amunicja
L, P, L, P, A, B, B, A, X, Y - nieśmiertelność
L, P, L, P, A, A, B, B, X, B - przeskok poziomu
L, P, L, P, A, A, B, B, X, X - wszystkie sekcje

P - prawy trigger
L - lewy trigger



Piła

# Boski snejk wkracza do akcji




www.supercysio.republika.pl

CYSIO
Piła